

2 CD OFFERTS !
8 démos dont WESTERNER, X², CASTLE STRIKE, SONIC ADVENTURE DX...
Gen4
PC CD-Rom
L'essentiel des jeux PC
Dossier complet
Far Cry
Un goût de paradis
N°175 • MARS 2004 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET
Total Westerner
Le test
La démo
Le bêtisier
La soluce
Reportage
Imagina
Entrez à l'école des jeux vidéo, les dernières technologies...
Le Test
Deus Ex : Invisible War
Plus qu'un jeu, un univers...
www.gen4.fr
M 07595 - 175 - F: 5,95 €

100 raisons d'adorer *Gen4*



1. C'est un journal. **2.** Le journal historique des jeux vidéo. **3.** Il y a deux CD offerts. **4.** Pas un, deux. **5.** Ou alors, le libraire vous en a piqué un. **6.** Et le papier, ça peut toujours servir. **7.** Pour allumer le feu par exemple. **8.** Pendant l'hiver nucléaire, vous serez bien content de vous chauffer. **9.** Alors, achetez-en plusieurs, au cas où. **10.** En attendant, vous pourrez même le lire. **11.** Dans le train. **12.** Dans l'avion. **13.** Dans le bus. **14.** Au fond de la classe. **15.** Au bureau. **16.** Y'a plein d'articles en plus. **17.** Un édito très inspiré. **18.** Un sommaire aussi. **19.** Mais si, ça peut se lire un sommaire. **20.** On doit être les seuls à faire des sommaires thématiques. **21.** Bon, ce n'est pas le tout. **22.** Mais y'a quoi dans ce numéro ? **23.** De vrais articles. **24.** Plein de news. **25.** Dix pages. **26.** Top tendance. **27.** Et ce mois-ci, on est allé à Monaco. **28.** Pour le salon Imagina. **29.** Ça nous concerne. **30.** Des gens très sérieux ont parlé de l'avenir des jeux vidéo en France. **31.** D'ailleurs, une nouvelle école va se créer. **32.** Inscrivez-vous ! **33.** Tous les détails sont dans l'article. **34.** Ce sera toujours plus constructif que de lire des magazines de jeux vidéo. **35.** Dans le train. **36.** Dans l'avion. **37.** Dans le bus. **38.** Au fond de la classe. **39.** Tiens, ça me rappelle quelque chose. **40.** Sinon. **41.** Comment ça, le 40 n'est pas une raison d'adorer *Gen4* ? **42.** On peut toujours faire pire. **43.** S. **44.** I. **45.** N. **46.** O. **47.** N. **48.** J'abuse ? **49.** L'édito risque d'être un peu long. **50.** Il faut que je gagne de la place. **51.** Sinon. **52.** Disais-je. **53.** C'est une bonne cuvée ce mois-ci. **54.** The Westerner, c'est "Top of the Pops". **55.** Vous vous en doutez, on a fait la couve dessus. **56.** Quand on aime, on ne compte pas. **57.** Alors on a fait la soluce. **58.** Eh ouais, déjà. **59.** Le jeu vidéo coule dans nos veines. **60.** Du coup, on a adoré Deus Ex : Invisible War. **61.** Enfin un univers fouillé. **62.** Dans ses moindres détails. **63.** Y'a plein de possibilités. **64.** Et cinq fins différentes. **65.** Mais ce n'est rien à côté de *Blade Runner*. **66.** Onze fins en tout. **67.** Je les ai toutes vues. **68.** Que voulez-vous ? **69.** Le jeu vidéo coule dans nos veines. **70.** Mince, déjà faite celle-là. **71.** Complètement hors sujet, en plus. **72.** Tiens, Hors Jeux. **73.** En voilà une rubrique qu'elle est bonne. **74.** De temps en temps, il faut se sortir la tête des jeux. **75.** Avant l'hiver nucléaire. **76.** Après, y'aura plus d'électricité. **77.** On mangera les chiens. **78.** On lira à nouveau. **79.** On vous donne des conseils sur les "indispensables" du moment. **80.** Les DVD à se procurer absolument. **81.** Ah oui, mince. **82.** Plus d'électricité. **83.** Bon, ben on va s'éclater avant le grand boum. **84.** Et lire *Gen4*. **85.** Le journal qui vous redonne le moral. **86.** VROUM ! VROUM ! **87.** Deux jeux de bagnoles en preview. **88.** Colin McRae 4. **89.** Race Driver 2. **90.** Et, dans un autre genre, Syberia 2 ! **91.** Non, la "french touch" n'est pas morte. **92.** Et puis on a une rubrique très dangereuse. **93.** Le Hardware. **94.** Monsieur Matos s'est ouvert la main en ouvrant son PC. **95.** Du sang, partout. **96.** Tout ça pour vous ! **97.** Il a le sens du sacrifice, Jérôme. **98.** Bon, encore deux. **99.** Abonnez-vous, on vous offre des jeux et des DVD. **100.** Allez, ciao et à dans un mois…





Léo de Urlevan

DIRECTION
Directeur de la Publication
• Rémy MAGNIEN
RÉDACTION
Rédacteur en Chef
• Sébastien HATTON (25 45)
» sebastien.hatton@gen4.fr

Chef de Rubrique
• Xavier ALLARD (25 47)
» xavier.allard@gen4.fr
Rédacteurs
• Jérôme
» jerome@gen4.fr
• Léo de Urlevan
» leodeurlevan@gen4.fr
• Socrates
» socrates@gen4.fr
• Stef
» stef@gen4.fr

Rédacteur Graphiste
• Ana GALVAO
» ana.galvao@gen4.fr
A participé à ce numéro :
• Sophie LAMOTTE
(correcteur-réviseur)
PUBLICITÉ
Responsable Commercial
• Laurent RUMAYOR (25 44)
» laurent.rumayor@gen4.fr
FABRICATION
• Jean-Louis TOULOUSE

SERVICE VENTES
(dépositaires et diffuseurs)
• SORDIAP
(0800 34 84 20)
ABONNEMENTS
• Madame YVETTE
(01 41 96 25 48)
» abonnement@gen4.fr
WEBMASTER
(www.gen4.fr)
• Stéphane MOREAU
» webmaster@gen4.fr

Gen4
L'essentiel des jeux PC

Gen4 Publications
22, rue Gustave-Flaubert
92500 Rueil-Malmaison
Site Internet : www.gen4.fr
Tel : 01 41 96 25 45
Fax : 01 41 96 25 46

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Abonnement et anciens numéros
22, rue Gustave Flaubert
92500 Reuil-Malmaison
***Gen4 PC* est édité**
par Gen4 Publications
(S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
SIRET : 449 085 141
53, avenue d'Orléans
28000 Chartres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

SOMMAIRE NUMÉRO

ACTUALITÉS

TESTS

SOLUCES

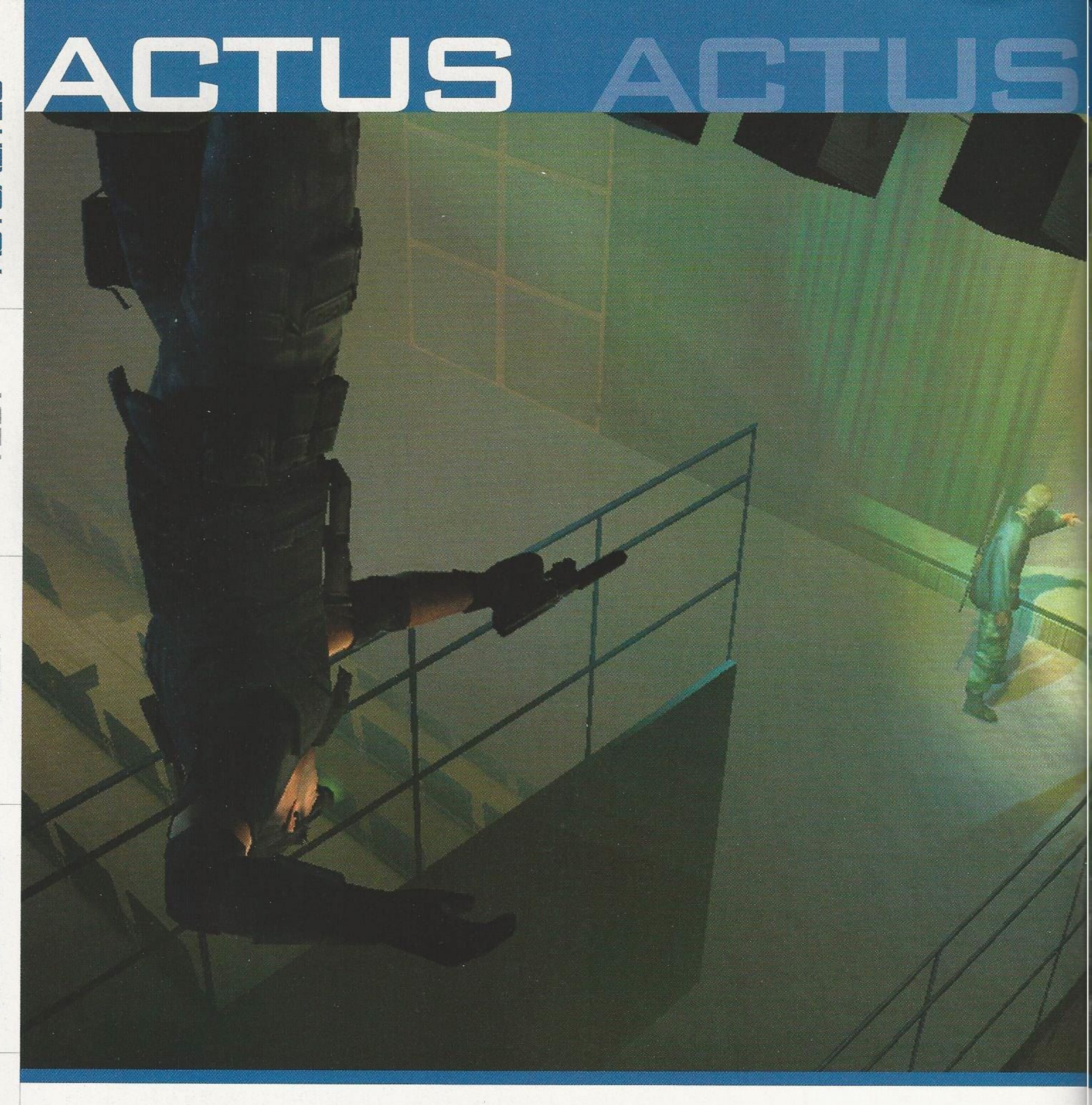
MULTI

SHOPPING

PREVIEWS

CARNET DE BORD



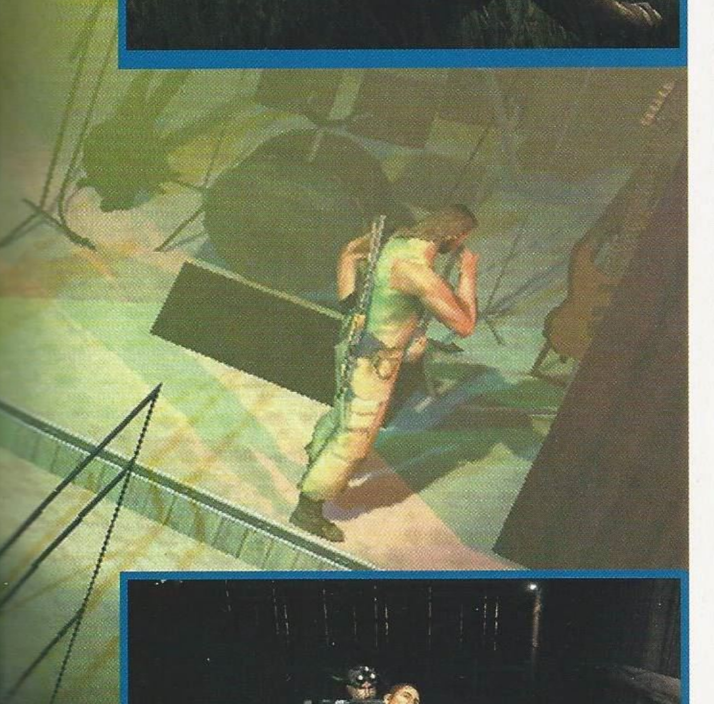


Pandora Tomorrow.
De l'ombre à la lumière...

Plus habitué à l'obscurité, dans laquelle il se tapit pour éviter les regards indiscrets, Sam Fisher sort de l'ombre à l'occasion d'un nouvel opus : Pandora Tomorrow. S'il avait fait étalage de tous ses talents d'acrobate dans le premier Splinter Cell (une véritable démo technologique dotée d'un scénario très agréable à feuilleter), il devrait nous surprendre encore une fois avec ce titre où, en plus de missions Solo, un mode Multijoueurs fait son apparition.

Bien sûr, l'esprit de Splinter Cell – une des références de l'infiltration avec la série des Metal Gear Solid – ne pâtit absolument pas de cette innovation. Loin des 64 acharnés qui guerroient joyeusement dans d'autres softs jouables en ligne, le nombre de joueurs est ici limité à quatre. Seulement ? Eh oui, seulement ! Mais ce parti pris vous permettra d'apprécier les différentes maps, petites mais pensées dans leurs moindres détails.

Chaque niveau (en solitaire ou à plusieurs) a en effet été dessiné pour offrir une multitude de possibilités aux joueurs. Sam Fisher est un acrobate qui, à tout moment, doit pouvoir escalader un tuyau, se suspendre à une gouttière ou faire le grand écart entre deux murs dans le but d'échapper au regard de ses ennemis. Et, par la suite désactiver des ordinateurs, désarmorcer des bombes et remplir tout un tas d'objectifs de ce genre.



Ses ennemis, eux, nous offrent un tout autre gameplay. En les contrôlant, on se retrouve en fait aux commandes d'un First Person Shooter, en vue subjective et tout et tout. A leur disposition : diverses lunettes (vision thermique, nocturne…), des armes de gros calibres et, surtout, une lampe torche pour débusquer l'espoir qui venait du noir. **L'ambiance du jeu,** qui tient énormément aux nombreux effets de lumière, sera également assurée par un musicien de renommée mondiale : à savoir Lalo Schifrin, compositeur du thème de la série *Mission : Impossible*. Côté voix, Michael Ironside (*Total Recall, V, Starship Troopers…*) lui prêtera la sienne. Quant à son collègue, Irving Lambert (David Palmer dans la série *24 Heures*) s'en chargera en VO. **Pour ce nouvel épisode, Ubi Soft devrait** nous assurer une localisation aussi propre que pour le premier Splinter Cell, et employer des voix françaises. Comme le doubleur du gouverneur Schwarzy !

DATE DE SORTIE : Mars 2004

EN CHIFFRES

> 2 000 000

C'est le nombre d'exemplaires de Prince of Persia : The Sands of Time vendu à travers le monde depuis sa sortie.

> 1 000 000

C'est le nombre de ventes de ce même PoP, mais uniquement en Europe et avant même la sortie des versions GameCube et Xbox.

EN BREF

Game One. Wap, wap, wap…



La chaîne Game One propose aux abonnés Orange, SFR et Bouygues un tout nouveau site WAP, décomposé en trois rubriques. La première est consacrée aux astuces, aux soluces, et aux dernières news. La deuxième permet de consulter la grille des programmes. Et la dernière propose un service complet de téléchargement. Pour l'instant, ça ne concerne malheureusement que des sonneries et des logos. Argh !

Alias. Double jeu

Le site officiel d'Alias (www.aliasthegame.com) s'est enrichi. Au menu : des screenshots et surtout des vidéos. Rien de bien original, mais ça permet d'apprécier le clone virtuel de Jennifer Garner en action. En attendant la sortie, prévue en avril.

Super Power 2. Le bouton rouge, Régis

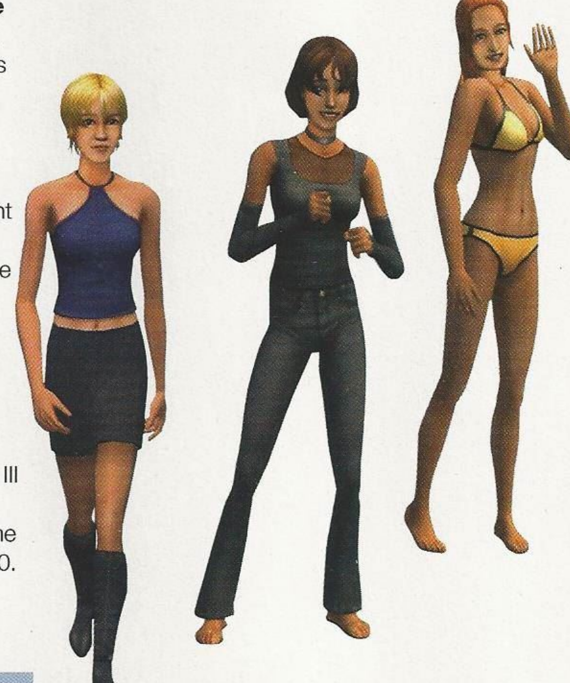
Super Power va connaître les honneurs d'une suite à la fin de l'année. Ce jeu de gestion politique au tour par tour s'était révélé particulièrement original par son concept, il y a quelques mois. Reste à espérer que la réalisation suivra cette fois-ci !



Les Sims 2.
Un jeu pour les filles ?

Qui a dit que le hit planétaire d'Electronic Arts était destiné à la gent féminine ? Ces quelques screenshots du second opus, qui devrait finalement sortir cet été, risquent fort d'inverser la tendance. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que Will Wright n'y va pas avec le dos de la cuillère quand il s'agit de séduire les plus virils des gamers. Une fille qui prend un bain, deux autres qui s'embrassent… Non, franchement, c'est un jeu pour les filles, ça ? Plus sérieusement, pour ce qui est de la configuration, un Pentium III à 600 MHz sera suffisant, pour peu que vous ayez au moins une GeForce 2 ou une Radeon 7000. Si ce n'est pas le cas, mieux vaut tabler sur 1,5 GHz. Vous voilà prévenus !

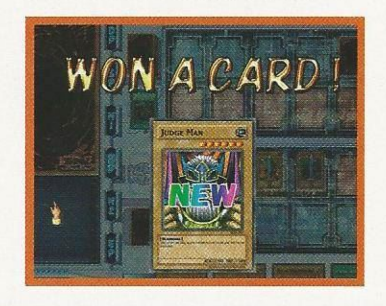
DATE DE SORTIE : Eté 2004

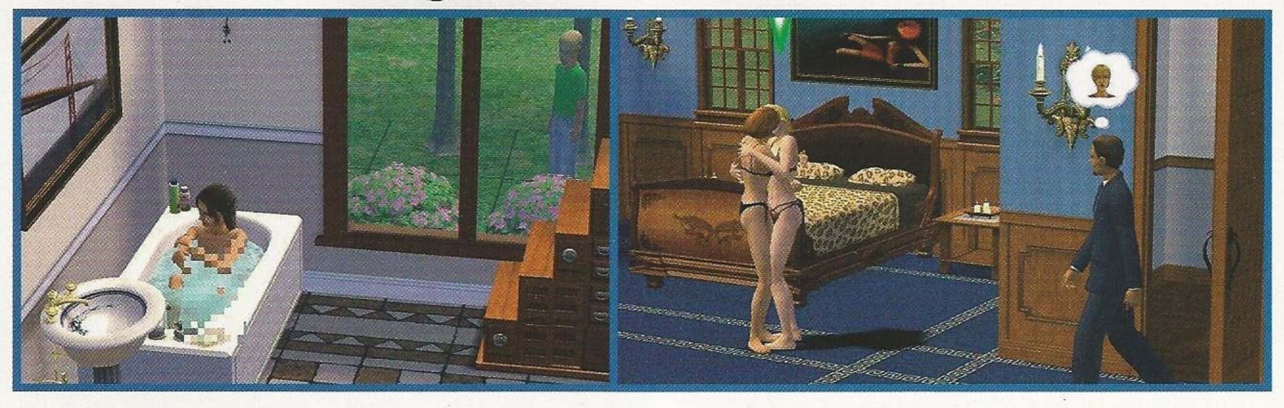


Yu-Gi-Oh.
Et dix de der

Il y a vraiment un truc de bien avec ce stand-alone. Lorsque l'on a écrit le titre (Yu-Gi-Oh ! Power of Chaos : Kaiba the Revenge), on a déjà rempli son contrat pour une moitié de news. C'est donc reparti avec 300 nouvelles cartes et la désagréable impression que les joueurs PC sont un peu laissés pour compte. La version Xbox du titre proposera en effet des combats en 3D et... 1000 cartes d'un coup.

DATE DE SORTIE : Printemps 2004





Schizm 2.
L'aventure continue...

Le site officiel de Schizm 2 (http://schizm2.tacgames.com/fr/) fait peau neuve et vous propose tout un tas d'images et de vidéos sur la suite d'un titre qui a rencontré un certain succès en son temps. Pour ce qui est de l'histoire, vous incarnez un homme pensant être le seul survivant d'une guerre qui a tout détruit sur son passage. Pour ceux que les dialogues insupportent donc !

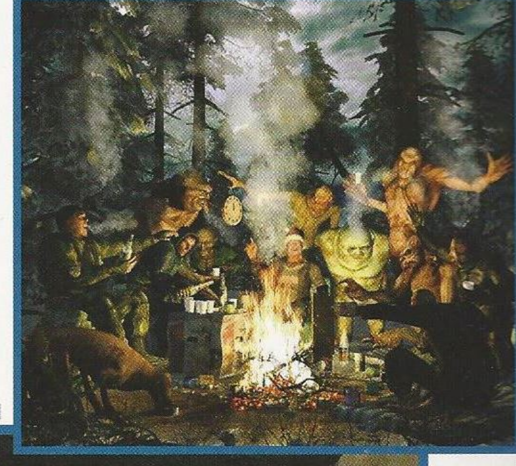
DATE DE SORTIE : Avril 2004

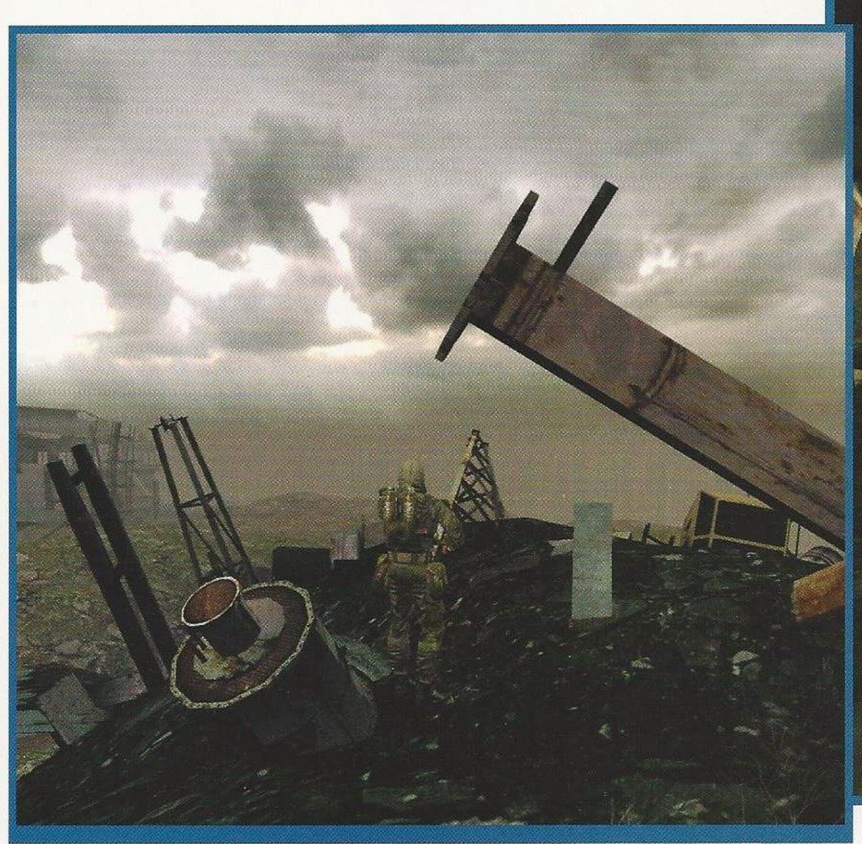


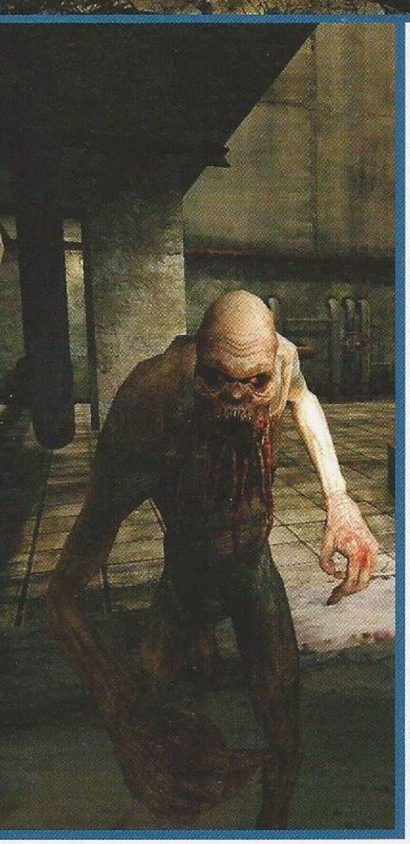
STALKER. Toujours dans l'ombre...

Alors que sa sortie semblait proche, STALKER ne devrait finalement pas être dans les bacs avant l'été. Pour quelle raison ? Difficile de le savoir. Peut-être est-il frileux, qui sait ? Mais une autre explication semble tenir la route : le héros du jeu a tellement picolé le soir du réveillon (cette image en atteste) qu'il ne s'en est toujours pas remis. Aux dernières nouvelles, il ne saurait même plus quel est son nom. Et désormais, il se ferait appeler "L'Ombre de Tchernobyl". Enfin, s'il y a une chose qu'il n'a pas oubliée, c'est comment nous appâter avec de nouveaux et magnifiques screenshots.

DATE DE SORTIE : Juin 2004



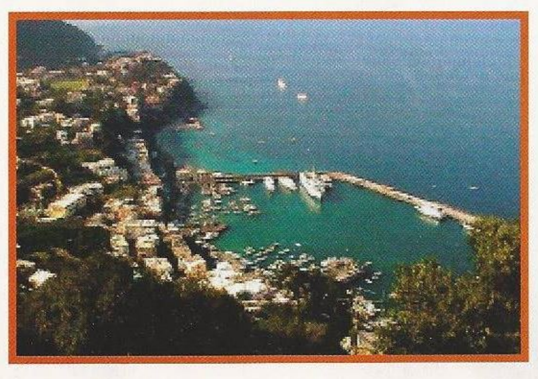




A quiet week-end in Capri. Ce n'est pas encore fini...

Faites votre baluchon, Got Game Entertainment vous invite à parcourir l'île des Amoureux, non pas en voiture, ni en vélo, mais en PC. Pour rendre son jeu attrayant, le développeur compte vendre aux joueurs un titre "regorgeant de mystères". Brrrr, j'en ai des frissons partout partout !

DATE DE SORTIE : Mars 2004



Take Two. Ça cartoon !

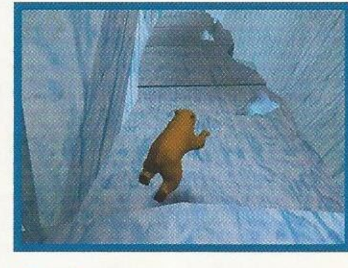
Take Two Lisencing, Inc. vient de signer un accord avec Cartoon Network. L'éditeur de Max Payne et GTA développera donc et distribuera des jeux vidéo tirés des dessins animés diffusés par la chaîne. Les jeunes joueurs pourront ainsi tester Codename : Kid's next Door, premier fruit de cette union.

DATE DE SORTIE : Courant 2004

True Crime.
Police, PC d'un ton !

Activision a annoncé l'adaptation sur PC de True Crime, un titre dont nous vous avions déjà parlé dans notre rubrique "Consoles". Comme vous pouvez le voir sur les premières images qui ont filtré, cette nouvelle version s'annonce bien plus fine. En Solo, le jeu ne devrait pas révolutionner le genre, mais avec l'apparition d'un mode Multijoueurs (en LAN ou sur Internet), de toutes nouvelles perspectives s'offrent à vous, avec notamment cinq modes de jeu inspirés du scénario "original". Enfin, original... Un flic fait la loi et emploie des méthodes pas très orthodoxes, comme mettre un gun sur la tempe des développeurs pour que le jeu sorte au printemps.

DATE DE SORTIE : Printemps 2004



Frère des Ours.
Pataud !

Les studios développant les jeux Disney sont tous différents les uns des autres. Autant Atlantis a été une bonne surprise, autant Frère des Ours est une calamité sur toute la ligne. Graphismes carrés et sommaires, temps de chargement calamiteux, maniabilité douteuse... Cela dit, le plus honteux reste ce sacrilège impardonnable : y'a même pas Baloo !

DATE DE SORTIE : Disponible

Sahara.
Le marchand de sable va passer

Matthew McConaughey et la jolie Penelope Cruz crèveront (attendez un peu que je finisse au moins ma phrase) l'écran le 8 décembre 2004 dans *Sahara*, prochain film d'action et d'aventure écolo de Breck Eisner, basé sur la nouvelle de Clive Cussler. Côté jeu vidéo, les droits viennent tout juste de trébucher dans la sacoche de TKO Software. Le développeur devrait investir quelque 7 millions d'euros dans le projet. Ça donne froid dans le dos, tiens !

DATE DE SORTIE : Hiver 2004



Tribes : Vengeance. La tribu s'agrandit...

La série des Tribes a séduit de nombreux joueurs à travers le monde. Et nul doute que toute cette tribu attend avec impatience le prochain épisode de la série, intitulé Vengeance. Cet opus sera développé par Irrational Games, à qui l'on doit notamment Freedom Force. En attendant la fin de l'année, période à laquelle est prévue la sortie de ce titre, voici quelques images. Ben, ça en jette, n'est-ce pas ? Que c'est beau un monde qui joue ! Que ces guerriers sont virils ! Que la guerre nous paraît belle ! Que notre chef de fab' a l'air aimable ! Ouh là, je m'emballe...

DATE DE SORTIE : Fin 2004



Planning. Ils ont dit, ils ont menti...

Les éditeurs annoncent des dates de sortie qu'ils ne tiennent pas toujours. Outre Duke Nukem Forever, le retard personnifié, Half-Life 2 ne sortira pas avant sa prochaine expo à l'E3. Driv3r est lui repoussé, le temps d'un contrôle technique. Même punition pour les Sims 2, Medal of Honor : Bataille du Pacifique, ou encore le jeu de stratégie War Times... Remboursez ! Quoi, on ne les a jamais payés...

DATE DE SORTIE : Jamais ?

Gamespirit. Jouez caritatif !

Le dernier week-end de février aura lieu le GameSpirit, sur les 3000 m² du centre de congrès Pierre-Baudis à Toulouse. Ce grand festival centré sur les jeux vidéo Solo et Multi sera marqué par la mise à disposition d'une centaine de PC et de consoles, un grand tournoi virtuel, des accès à Internet, une LAN Party... Et pour une somme dérisoire (4 euros par adulte, 2 euros par enfant), et les bénéfices seront reversés à l'Unesco.

DATE DE SORTIE : 28 et 29 février, de 10 h à 20 h

UEFA Euro 2004.
EA contre-attaque...

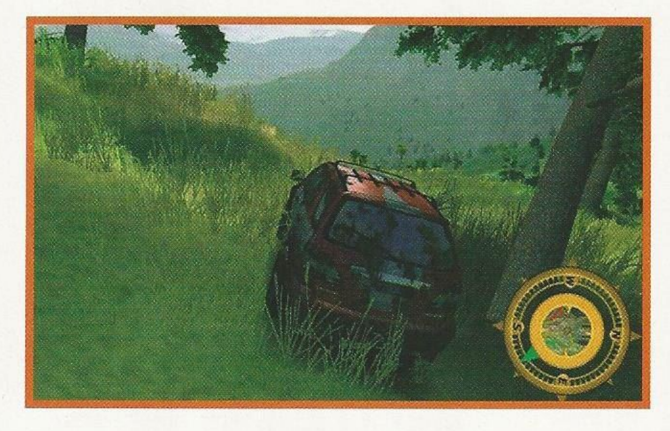
UEFA Euro 2004, "l'autre jeu de foot signé EA Sports", sortira peu de temps avec le Championnat d'Europe, organisé au mois de juin par le Portugal. Pour l'heure, on ne sait pas grand-chose sur ce titre, qui n'a pas été développé par le même studio que la série des FIFA, mais par l'équipe canadienne. UEFA Euro 2004 est censé se démarquer de la concurrence par sa gestion du mental des joueurs, qui devrait varier selon les performances individuelles et influer sur le déroulement de la rencontre au cours de la rencontre. Une idée séduisante, que l'on attend de voir à l'œuvre. De toute façon, EA se doit de réagir, devant la montée en puissance de PC, tant sur consoles que sur PC.

DATE DE SORTIE : Mai 2004

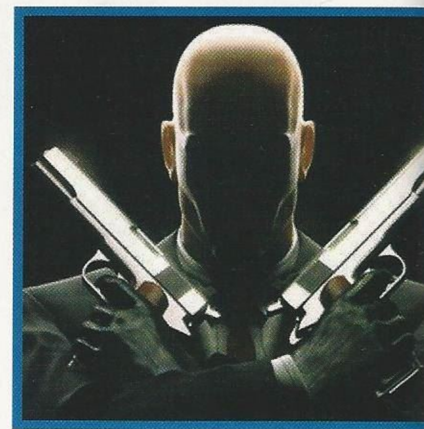
Grand Raid Offroad.
Déboussolant !

Le nouveau jeu de course d'Asobo détonne ! Lâché en pleine brousse, vous aurez pour mission de franchir le premier la ligne d'arrivée, en empruntant la direction de votre choix. Le développeur promet de magnifiques paysages, des étendues de plus de 10 000 km², un fun en béton armé… et une boussole pour se repérer. Ben oui, faut bien ça !

DATE DE SORTIE : Quand Asobo aura trouvé un éditeur…



Hitman : Contracts.
La musique adoucit les meurtres.



Un certain Jesper Kyd se chargera des musiques de Hitman : Contracts. Comment ça, vous ne savez pas qui c'est ? Pourtant, on lui doit déjà le thème des deux premiers volets de la série. Vous ne vous en souvenez plus ? Par ailleurs, il a aussi travaillé sur Freedom Fighters, et également sur Brute Force, Messiah ou encore MDK 2. Non, ça ne vous revient toujours pas ? Eh ben, rassurez-vous, nous non plus.

DATE DE SORTIE : Eté 2004

City of Heroes.
L'étoffe des super-héros

Le site officiel de City of Heroes (www.coh.com) s'étoffe avec un passage en revue des superpouvoirs de ce jeu de rôle massivement multijoueurs. Dans un univers très proche des plus grands comics, le héros que vous incarnerez (ou le vilain méchant, au choix) pourra se constituer tout un arsenal, se doter de pouvoirs divers et tout un tas d'autres trucs dans le même esprit… Pas étonnant que ce titre ait obtenu une récompense lors de l'E3 2003, mais est-on vraiment obligé d'enfiler un de ces satanés collants ?

DATE DE SORTIE : Fin 2004... aux Etats-Unis



Valve. Moteur, action...



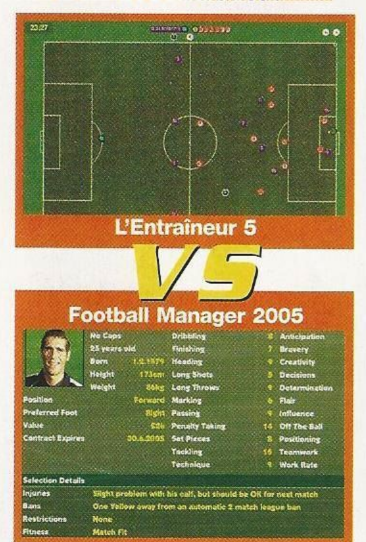
Troika Games, qui peaufine encore et toujours Vampires : Bloodlines, Arkane est le second studio de développement à se payer la prestigieuse licence du moteur d'Half-Life 2 (finalement repoussé à cet été). On ne sait pas encore trop ce qu'ils vont en faire, mais il y a fort à parier que ce sera pour un jeu bien différent de leur dernière production, à savoir le jeu de rôle Arx Fatalis. Quoi que, le moteur a l'air capable de prouesses et paraît pouvoir se prêter à tous les genres.

DATE DE SORTIE : Avant HL2, ça serait drôle, non ?

L'Entraîneur 5. Eidos poursuit la série...

Malgré le départ de Sports Interactive, Eidos a décidé de continuer la série des Championship Manager, en confiant son développement à Beautiful Game, un studio interne créé exclusivement pour ça. L'Entraîneur 5 devrait donc débouler en octobre, pour bénéficier d'une base de données mise à jour et encore plus complète. Hormis quelques innovations, qui sont à l'étude, les développeurs tentent de réduire au maximum les temps de chargement. Bon courage, les gars !

DATE DE SORTIE : Octobre 2004



Football Manager. ... Et SI passe chez Sega !

On avait déjà vu apparaître Eastside Hockey Manager, un titre de Sports Interactive, sur le planning Sega. Alors, quand Football Manager 2005 est annoncé chez cet éditeur, le rapprochement est vite fait. Eh oui, le studio à qui l'on doit L'Entraîneur prépare un jeu du même genre. Sans doute la nouvelle référence ! Il devrait sortir en même temps que L'Entraîneur 5. Evidemment...

DATE DE SORTIE : Automne 2004

BloodRayne 2 Sanguine

"Pour vendre un magazine à des jeunes, il faut mettre des nanas en petites tenues dans les pages !" Cette idée n'est pas de nous, mais d'un ancien consultant extérieur. Selon lui, vous êtes des adolescents frustrés dont il faut assouvir les fantasmes. Rassurez-vous ! Il a pris la porte en pleine tronche une fois sa phrase terminée. Cela dit, à *Gen4*, on aime bien de temps en temps voir une jolie pin-up en tenue sexy. Comme l'héroïne de BloodRayne 2. Malheureusement, elle fait du karaté et elle a une fâcheuse tendance à mordre les gens jusqu'au sang. Personne n'est parfait.

DATE DE SORTIE : Octobre 2004

NÉGOCIER
APPELER LE PATRON
AMENER UNE COPINE
ACHETER
OFFRIR DES FLEURS
SHOOTER
S'INFILTRER
FRAPPER
PROPOSER UNE CLOPE

DISCO NIGHT 2000

OBJECTIF_ENTRER

JOUER EST UNE QUESTION DE CHOIX...






WWW.DEUSEX.COM





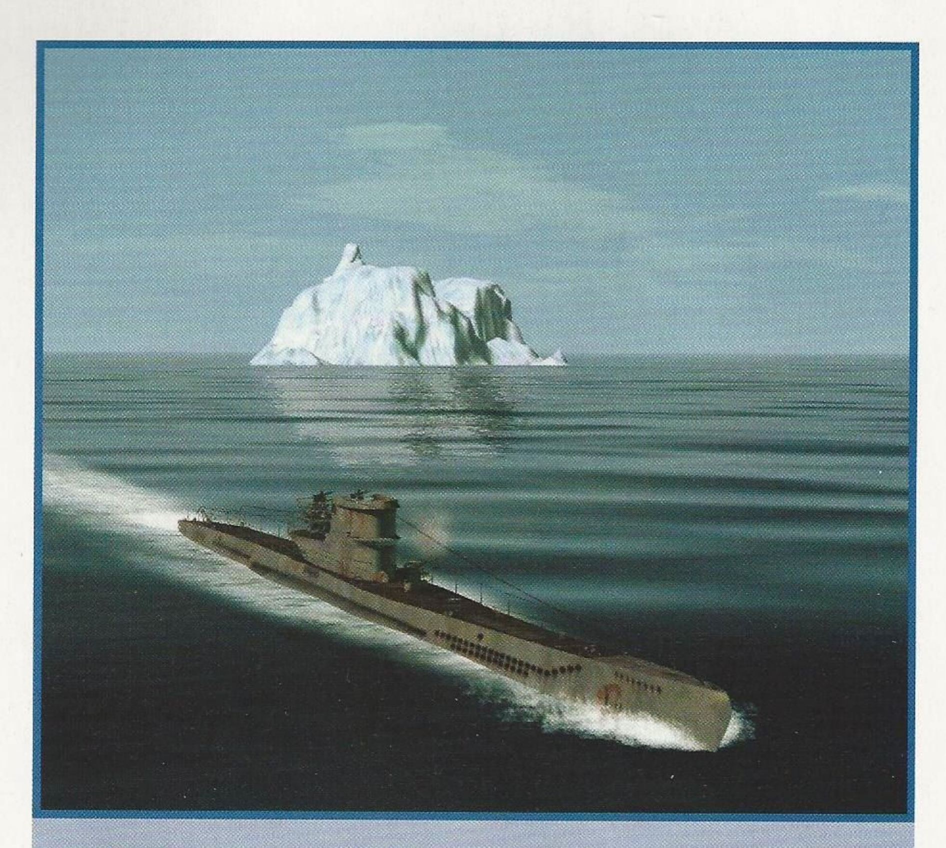








Rive (8)



Silent Hunter III. A contre courant

Le troisième opus de Silent Hunter, sobrement intitulé Silent Hunter III (le chiffre romain, ça fait tout de suite plus classe), a été annoncé par Ubi Soft. Ce simulateur de sous-marins, poussé à l'extrême, se déroulera – comme dans la majorité des jeux – en pleine Seconde Guerre mondiale. Pourtant, la mode est au désert nord-africain, après Combat Mission 3 et Afrika Korps vs Desert Rats. Mais bon, un sous-marin dans le Sahara, ça fait mauvais genre pour un jeu qui se veut réaliste. Au rayon des nouveautés : un moteur 3D flambant neuf et un mode Mutijoueurs (aussi bien en Coopératif qu'en Duel).

DATE DE SORTIE : Fin 2004



Eastside Hockey Manager. Alice, ça glisse...

Après avoir fait le bonheur d'Eidos avec L'Entraîneur, Sports Interactive change de bord avec un jeu reprenant le même concept mais sur le hockey. Ce titre ne vous permettra donc pas de glisser sur la glace, mais plutôt de vous glisser dans le costume de manager. Sega s'occupe de la distribution européenne, mais – sans préjuger de la qualité du jeu – il devrait seulement s'y retrouver dans les pays scandinaves, les Français n'étant pas très chauds en matière de hockey. Et le rapport avec Alice ? Aucun, mais ça rime !

DATE DE SORTIE : 1er trimestre 2004



Perimeter. Joueur Tout-Puissant.

Difficile d'innover en matière de jeux de stratégie en temps réel ! Il en sort plusieurs toutes les semaines, pratiquement. Mais avec Perimeter, Codemasters espère se démarquer de la concurrence. Sa tactique, ce n'est pas l'attaque, mais le "terra forming". Le joueur pourra en effet se prendre pour Dieu et modifier le relief du terrain, pour en extraire des ressources vitales. Et alors ? Imaginez un peu le bordel et le casse-tête quand votre adversaire fait de même !

DATE DE SORTIE : Printemps 2004

UNE MESSAGERIE UNIQUE ! UN REPONDEUR X-CLUSIF (*) !!

Des milliers de MESSAGES à HURLER DE RIRE !!

08 99 70 46 70

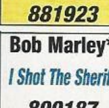
Fonctionne sur TOUS LES TELEPHONES (fixes et mobiles) !!!!

LE TOP

841232 Va chercher bonheur
801115 Votre mission*
877832 Jamel* : Mesdames et...
877829 Jamel* : C'est trop la...
877831 Jamel* : Dis-moi pas...
801301 Hein, que ça t'énerve!
801548 Jean-Marie Bigard*
819302 L'Exorciste*
879826 Ben Laden* & Saddam Hussein*
801138 Le parrain*
877833 Jamel* : Après le bipmsm'...
818434 Simpsons* : M. Burns
877830 Jamel* : Faire des hum..
821798 Pretty Woman*
895155 Ben Laden* : Isabelle a..
801477 Ma biche*: Ah, ah
879664 Chouchou* : Trop d'bonheur!
855237 Ben Laden* : Pitite message
841231 Ton ami est à la plage
801688 Elie Semoun, secrétaire..
879671 Chouchou* : J'adore les...
879669 Chouchou* : J'adore les bips!
818430 Simpsons* : famille
879667 Chouchou* : Merde inter...
886209 Coluche* : L'été, le soleil...
879666 Chouchou* : Assistante ..
881086 Chui' pas là, parle moi*
823958 Ben Laden* : jouer à l'ispiiice
801569 Ma biche* et Bourvil* ...
829437 Agence tous risques*

TOP ACTU

801417 Jacques Chirac*
883784 Sadam Hussein*
877823 Saddam Hussein*
878969 S. Hussein* & B. Laden* : A votre bounker
878730 Saddam Hussein*



BENNY BENASSI* *Satisfaction* 885749	50 CENT* *In da club* 882105
SHAGGY* *Hey sexy lady* 881923	EMINEM* *Follow me* 883055
Bob Marley* *I Shot The Sheriff* 800187	LUMIDEE* *Never leave you* 895287

PARODIES CINÉ/TV

820563 SOS détresse, bonjour!
801115 Votre mission
841354 Stach stach
829063 Capitaine Flam
801585 Rappel illico
821794 Le Flic de Beverly Hills
801116 Les bronzés
885758 Terminator 3: Le T-X
801131 Il était une fois dans l'ouest
801108 Tarzan
801129 La guerre des mobiles
801155 Batman

*IMITATIONS ET PARODIES — (*) Hors opérateurs

DES STARS POUR TON MOBILE !!

sonneries et logos au : **08 99 70 73 76**

98962 ....Je trace
98959 .......P.I.M.P.
98957 ....Satisfaction
98955 ....This is the new shit
98953 ....In da club
98952 ....Hey sexy lady
98951 ....Where is the love
98949 ....Donne-moi le temps
98948 ....Move your feet
98947 ....Lose yourself


46240






91124 — 98934 — 91136 — 91137 — 91407 — 95351 — 95353 — 12733

TON RDV TCHATCHE 2004 !

100% POTES, DELIRES, SORTIES ZIK, PASSION, ETC... !!!

INSCRIPTION GRATIS* AU 0 811 88 33 55 !!!

1• RDV PAR TEL : **08 92 68 19 73**

2• PAR SMS : ENVOIE CHAT AU 61040

RENCONTRES GARANTIES

3• TCHATCHE SUR LE WAP et l'I-MODE :

GALLERY >> 123 TCHATCHE

sur votre mobile >> Gallery >> entrez 123 TCHATCHE




Bouygues Telecom et i-mode

DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER
3614 RCS B 411864986

* Coût d'un appel local

SONNERIES

— LE TOP —

9735 ....Hey oh
04157 ....L'orange
46107 ....Sexy pour moi
82763 ....Summer jam
70734 ....La soupe aux choux
76690 ....Satisfaction
94578 ....Baby boy
54257 ....Mission impossible
82616 ....Le seigneur des anneaux
55673 ....Pulp fiction
92450 ....Numb
54254 ....Le flic de beverly hills
76681 ....Ma liberté de penser
91879 ....La bamba
74642 ....In da club
80826 ....Live is life
54256 ....Les bronzés font du ski
02475 ....Mon étoile
91068 ....Midnight express
91157 .......P.I.M.P.
55674 ....Le parrain
55778 ....Rocky
74321 ....Dirty dancing
82742 ....Laisse parler les gens
55770 ....Lose yourself
02619 ....Blanche-Neige et les 7nains
85593 ....Blues Brothers
82611 ....Bodyguard
46079 ....Braveheart
92360 ....Candyman
79940 ....Chapeau melon et bottes...
90429 ....Charlie's angels
75179 ....Cocktail
46078 ....Conan le barbare
80212 ....Darladirladada
90349 ....Day O
86452 ....Day-o (banana boat song)
92361 ....Demon night
74321 ....Dirty dancing
79950 ....Do you St Tropez
46076 ....Docteur Jivago
75169 ....Dune
82802 ....Fame
46075 ....Flashdance
01209 ....Forrest Gump
46233 ....Gangsta's paradise
92363 ....Ghost
75171 ....Goldeneye
01437 ....Good bye lenin
46073 ....Grease
75172 ....Gremlins

Reçois DIRECT la MEILLEURE VERSION selon ton modèle de portable !
(poly, hifi, mini, REAL SOUND, mono, chanté, ...)

95458 ....Sans repères
70728 ....Friends
78865 Qui ne saute pas n'est pas
55773 ....Agence tous risques
70807 ....La panthère rose
96139 ....C'est trop
55671 ....L'exorciste
76127 ....Au summum
91565 ....Envole-moi
55678 ....Simpsons
55667 ....Marie
02590 ....Ma rivale

— LES TUBES —

95035 ....A contre-courant
02594 ....Be faithful
87758 ....Blame it on the boogie
84541 ....Breathe
51097 ....Can't hold us down
75308 ....Dis moi si j'te saoûle
80814 ....Dj
00324 ....Encore
85932 ....Get my party on
01434 ....Glorious
72573 ....Guilty
79076 ....Hit that
01783 ....Illusion
80208 ....In the shadows
96143 ....Incassables
02588 ....J'ai des choses à te dire
96142 ....J'attendrai
37740 ....Je n'ai jamais pleuré
95452 ....Je pars avec toi
95335 ....Je regarde là haut
00052 ....Je saigne encore
83083 ....Like glue
02604 ....Love's divine
01446 ....Make me wanna scream
92449 ....Maria Magdalena
95037 ....Me against the music
91169 ....Ne pars pas
13084 ....Never leave you
02591 ....Number one
94584 ....Ocean
95038 ....On n'oublie jamais rien
02606 ....One more chance
75337 ....Parce qu'on vient de loin
80150 ....Petit papa noël
86450 ....Prendre racine
95045 ....Rien ne changera
88135 ....Right on time
86354 ....Ronde de nuit
02770 ....Saturday night's alright...
02608 ....Shut up
01458 ....Si j'avais su t'aimer
46108 ....Si tu savais
75321 ....Slow
37743 ....So yesterday
85469 ....Stuck
90558 ....Stuck on you
02592 ....Suivre une étoile
95460 ....Symphony
96148 ....Tant que c'est toi
94588 ....Thoia Thoing
92454 ....Time is running out
01796 ....Toi tu
91897 ....Tout l'or des hommes
00049 ....Vivre ça
81095 ....We will rock you
84896 ....Where is the love
19025 ....White flag
94589 ....Zinedine

— CINÉMA —

55770 ....8 Mile
01486 ....American pie
82140 ....Apocalypse now
70718 ....Arizona dream
82142 ....Austin powers
92452 ....Bad boys II
75203 ....Batman
75167 ....Blade runner
92359 ....Blair witch
02665 ....Harry Potter
75175 ....Highlander
01210 ....Hot stuff - The full monty
75966 ....Hotel commissariat
03380 ....Independance day
70731 ....Indiana Jones
80069 ....James bond
46072 ....Jeux interdits
75178 ....Jurassic park
02662 ....La belle au bois dormant
82144 ....La carioca
70733 ....La famille Addams
82145 ....La grande évasion
55672 ....La guerre des étoiles
92368 ....La nuit des mort-vivants
02618 ....La petite sirene
82158 ....La vérité si je mens
75180 ....Lawrence d'Arabie
55774 ....Le bon, la brute et le truand
01213 ....Le diner de cons
70736 ....Le pont de la rivière kwaï
75147 ....Le professionnel
75174 ....Le roi lion
74314 ....Les dents de la mer
82977 ....Les dix commandements
85599 ....Les sous-doués
75205 ....L'histoire sans fin
92369 ....Massacre à la tronçonneuse
35181 ....Matrix 3
75181 ....Men in black
46071 ....Mortal kombat
03377 ....Porque te vas
92370 ....Psychose
75206 ....Rainman
06121 ....Le retour du roi
03381 ....Reality
46068 ....Retour vers le futur
55778 ....Rocky
46069 ....Sister act
92371 ....Sleepy hollow
01218 ....Streets of Philadelphia
82803 ....Summer Night
46070 ....Superman
74320 ....Taxi 3
46067 ....Terminator
75207 ....The Crow
46074 ....The full monty
75209 ....Toy story
46066 ....West side story
85595 ....Wild wild west
75204 ....Y'a-t-il un flic pour...

— SÉRIES TV —

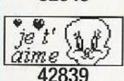
74322 ....1, rue Sésame
82138 ....Albator
82139 ....Alerte à malibu
45998 ....Alfred Hitchcock présente
70717 ....Ally Mc Beal
54238 ....Amicalement vôtre
82141 ....Arnold et willy
79933 ....Au pays de candy
55679 ....Benny Hill
04159 ....Beyond the sea
74307 ....Bonanza
79938 ....Buffy
02610 ....Caliméro
55676 ....Capitaine flam
79941 ....Chapi chapo
00053 ....Charmed
02671 ....Davy Crockett
02663 ....Dragon ball Z
79953 ....Drôles de dames
02674 ....Famille Pierrafeu
02611 ....Fraggle rock
70728 ....Friends
02617 ....Goldorak
79960 ....Happy days
82143 ....Hawaï police d'état
80065 ....Inspecteur gadget
01692 ....Jayce et les conquérants ...
80071 ....K2000
22110 ....Koh Lanta
80079 ....La croisière s'amuse

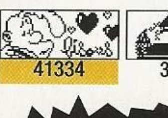
LOGOS







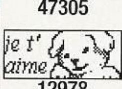


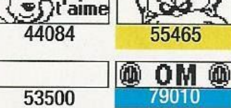



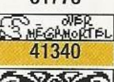
17445 — 17444 — 17441 — 17440 — 17438 — 74944 — 17436 — 99982 — 79571 — 84927 — 78859 — 91276 — 52649 — 76027 — 42839 — 07110 — 90325 — 32854 — 81063 — 91089 — 41334 — 34555










76172 — 21706 — 47305 — 30320 — 12978 — 30326 — 44084 — 55465 — 53500 — 79010 — 81341 — 80900 — 92375 — 02065 — 51773 — 71160 — 41340 — 51101 — 11547 — 93460 — 92376 — 20245 — 81333 — 81325 — 47530 — 69098 — 19968 — 80899

Spécial ST VALENTIN





05957 — 05956 — 05952

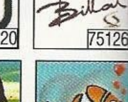

























18888 — 19798 — 18885 — 89835 — 95835 — 80315 — 84552 — 86654 — 86627 — 91433 — 73084 — 05818 — 75987 — 79267 — 74328 — 91329 — 91315 — 81969 — 81967 — 22112 — 23181 — 93638 — 51320 — 75126 — 75159 — 82221 — 75425 — 75423 — 12845 — 12844 — 91629 — 91616 — 91610 — 95739 — 92679 — 14049 — 90452 — 90446 — 86437 — 91887 — 91904 — 91901 — 95826 — 95821 — 03555 — 75726 — 95896 — 95889 — 81026 — 96835 — 96839 — 86386 — 82196 — 96382 — 82633 — 82625 — 82634 — 82056 — 84440 — 75294



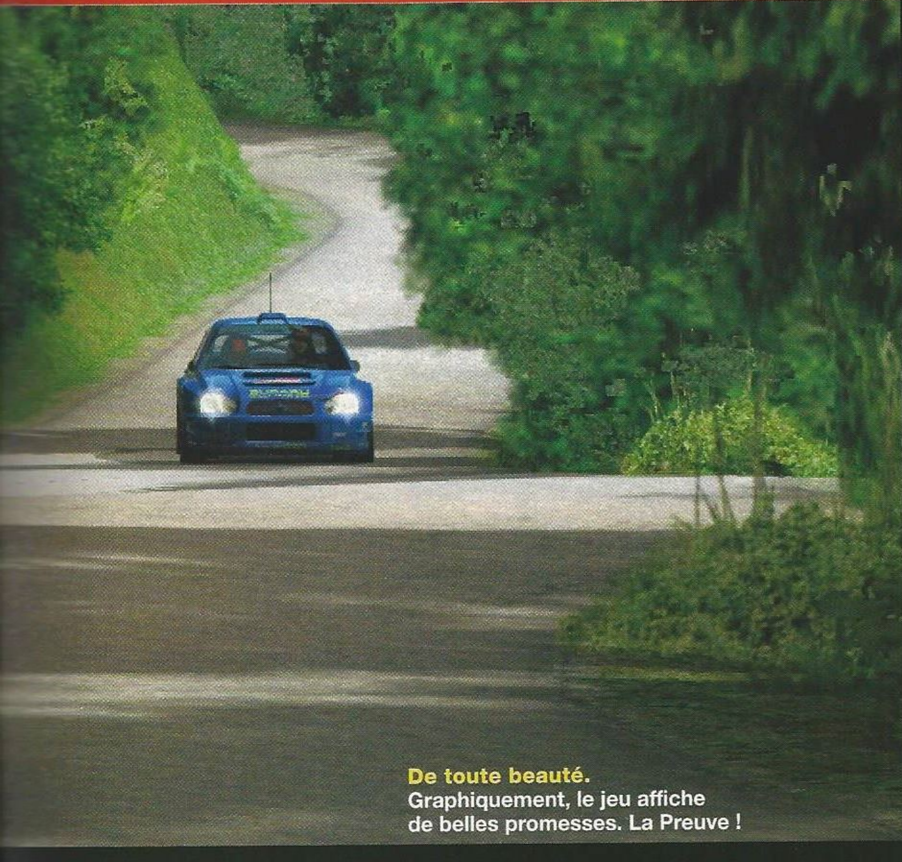
EVENEMENT

RICHARD BURNS RALLY

Richard Burns. Ce nom ne vous dit peut-être rien, mais qui connaissait Colin McRae avant qu'un jeu ne sorte à son nom ?

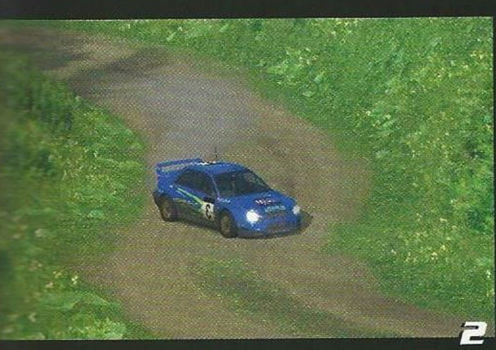
Dérapage contrôlé

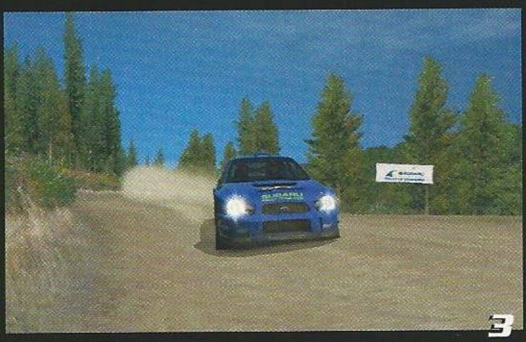
EIDOS EMBOÎTE LE PAS À CODEMASTERS. AVEC RICHARD BURNS RALLY. UNE SIMULATION ENCORE PLUS RÉALISTE. COLIN MCRAE N'A QU'À BIEN SE TENIR. CAR DAVID N'A PAS PEUR DE GOLIATH...



De toute beauté.
Graphiquement, le jeu affiche de belles promesses. La Preuve !







1 Comparatif.
En haut, une image du jeu. En bas, une photo prise sur le terrain... Quelle précision !

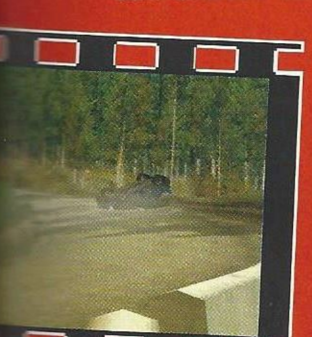
2 Dérapage.
Chaque virage se prend pied au plancher, et une main sur le frein... A main, bien sûr !

3 Effet.
La poussière s'élève sur votre passage. Remarquable !

Franchement, il faut être fou pour s'engouffrer dans une catégorie certes délaissée mais dominée par un titre comme Colin McRae. C'est pourtant le challenge que les développeurs de SCI se sont lancé. Et, plus fou encore, ils semblent parfaitement en mesure de le relever, avec Richard Burns Rally.

Reprenant les mêmes ingrédients (une simulation de rallye pure et dure, ainsi qu'une licence porteuse), les Anglais proposent un jeu encore plus prenant. Non seulement la gestion des dégâts est sublime, mais en plus, les sons ont bénéficié du même soin. Que ce soit par celui de votre moteur à fond de quatrième, ou celui du pare-brise qui explose sous un choc.

Pour être sûr du réalisme ambiant, les développeurs se sont attardés dans une casse et, à grands coups de marteau, ils ont cabossé tout ce qui traînait. Une franche partie de rigolade : imaginez donc un petit stagiaire empoignant un pot d'échappement sur une centaine de mètres, poursuivi par un ingénieur du son qui ne veut pas en perdre un décibel.



Concernant la conduite, point essentiel dans ce type de jeu, elle ne souffre d'aucun défaut. Un volant entre les mains, on s'y croirait. Même si, réalisme oblige, beaucoup de joueurs la trouveront trop difficile. Mais les puristes seront aux anges, ça ne fait aucun doute.

Pour corser le tout, Richard Burns marque sa différence par l'état de la piste, qui se dégrade en fonction du temps et des cabrioles de vos adversaires. Du coup, des ornières et des nids de poule peuvent apparaître sur ces chemins de terre où vous êtes censés conduire à des vitesses hallucinantes. Impressionnant, surtout sous la pluie.

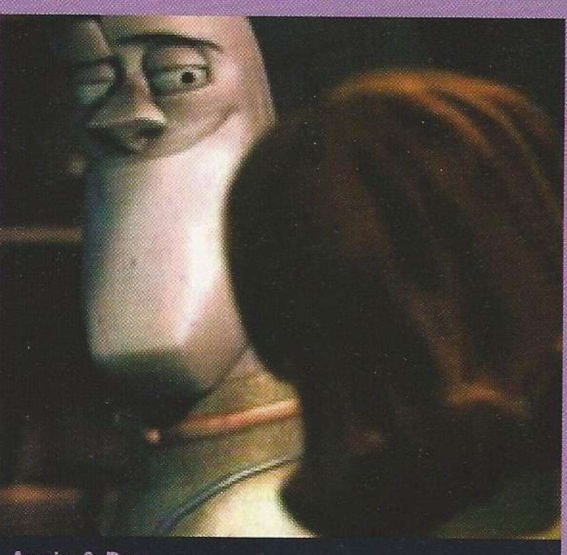
Par ailleurs, il n'est pas rare de voir des oiseaux s'envoler juste devant vous, ou un cerf traverser la route, effrayé par le bruit de votre moteur. Un effet de surprise qui en enverra plus d'un dans le décor. Et dans ces cas-là, RBR ne vous remettra pas sur la piste comme par magie. Il faudra compter sur les spectateurs. Allez, poussez les gars !

Socrates

EDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : SCI
GENRE : Simulation Automobile
SORTIE : fin avril 2004
SITE INTERNET : www.eidos.co.uk







Annie & Boo
Grand Prix Imagina, Prix de la Direction Artistique et Prix Ecole et Université (Johannes Weiland)

Des rêves plein la tête

CHAQUE ANNÉE, LE SALON IMAGINA NOUS EN MET PLEIN LA VUE. LE MEILLEUR DES IMAGES DE SYNTHÈSES Y EST PRÉSENTÉ, CE QUI NOUS RÉVÈLE DE QUOI SERA FAIT L'AVENIR DES JEUX VIDÉO. MÊME SI LA SITUATION DIFFICILE DE CETTE INDUSTRIE EN FRANCE ET LES MOYENS DE RELANCER UNE PRODUCTION AYANT TENDANCE À S'ESSOUFFLER ÉTAIENT AU CENTRE DES DÉBATS…

Pour beaucoup de joueurs, Monaco n'est rien de plus qu'un circuit dans les simulations de Formule 1. Mais cette année, la principauté est devenue un véritable lieu de pèlerinage pour ceux qui s'intéressent à l'avenir des jeux vidéo. Du 2 au 5 février dernier, le Salon Imagina a rassemblé tout ce petit monde qui fait de ce loisir une industrie, une industrie générant encore plus d'argent que le cinéma.

Comme chaque année, Imagina nous éblouit avec des créations dont le potentiel artistique et technologique est indéniable. Si, la plupart du temps, il ne s'agit que de projets menés à bien par des étudiants, elles nous donnent une indication assez précise sur l'avenir. Car pour beaucoup, remporter une récompense durant l'Imagina, c'est l'assurance de se faire remarquer. Et qui sait ? Peut-être qu'un jour, l'univers qu'ils ont imaginé servira de toile de fond à un jeu…

Ce sera peut-être le cas de Johannes Weiland, qui a reçu plusieurs "awards" pour son court-métrage *Annie & Boo*, dont le Grand Prix Imagina, certainement le plus prisé de tous. Sans oublier *L'Homme sans tête* de Juan Solanas (Prix Spécial du Jury) et *Cortex Academy* de Frédéric Mayer et Cédric Jeanne (Prix du Meilleur Scénario). Le délire graphique de ces deux Français semble d'ailleurs le plus à même de débarquer un jour sur vos machines.

Si cela devait arriver, ils pourraient bien jouer des coudes avec Ubi Soft, qui a tout raflé dans la catégorie "jeu vidéo", avec six récompenses sur onze. Rien que ça ! Bon, ce n'est pas très étonnant vu les derniers titres que cet éditeur a mis sur le marché (Beyond Good and Evil, Prince of Persia : The Sands of Time, XIII, In Memoriam…) et compte tenu de la situation délicate que connaît l'industrie du jeu vidéo en France.

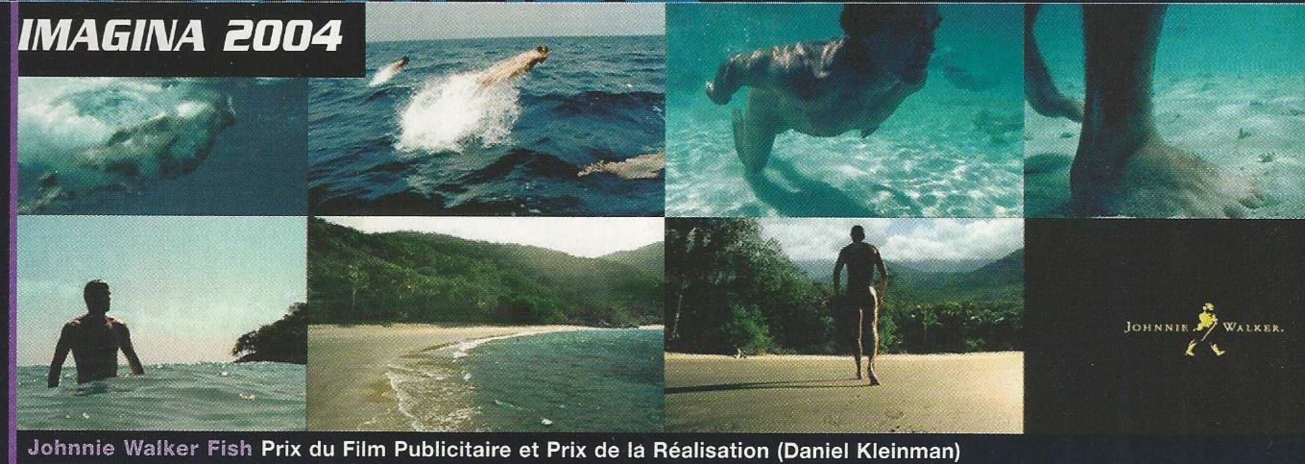
Une technologie de pointe

Outre ces images qui émerveillent les grands enfants que nous sommes, le Salon Imagina est surtout l'occasion de faire le point sur l'industrie du jeu vidéo, qui a tendance à s'essouffler en matière de créativité. La faute à une technologie au ralenti depuis quelques années : la majorité des titres sont en effet développé sur les mêmes moteurs, et des moteurs comme celui de Quake ne sont plus très jeunes, il faut bien l'avouer.

Heureusement, de nombreuses personnes travaillent dans l'ombre et s'exposent au grand jour à l'occasion de ce salon. Paul Debevec planche actuellement sur l'image HDRI, un sigle barbare qui pourrait bien entrer dans notre vocabulaire très prochainement. En fait, ces images contiennent plus d'informations que celles prises par un appareil traditionnel. La luminosité, par exemple, bénéficie d'un spectre beaucoup plus large.

L'ambiance que ce procédé retranscrit en temps réel, grâce au croisement d'informations de plusieurs images, est saisissante. Pour l'instant, les images s'évertuent à rendre l'éclairage d'une source lumineuse A sur un objet B, et non pas la coloration d'un objet C éclairé par A sur B. Une fois cette technologie adoptée, le réalisme n'en sera que plus étonnant, la seule limite d'une création étant l'imagination de ses auteurs, et non le potentiel d'un moteur éculé.

IMAGINA 2004



Johnnie Walker Fish Prix du Film Publicitaire et Prix de la Réalisation (Daniel Kleinman)



L'Homme sans tête Prix Spécial du Jury (Juan Solanas)

Audi Drink Like a Fish Prix du Rendu (Frank Budgen)



Cortex Academy
Prix du Scénario (Mayer & Jeanne)



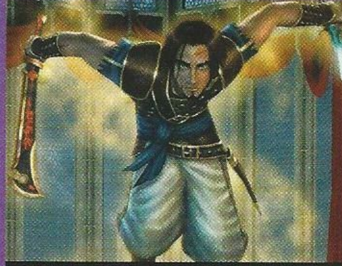
Matrix Revolutions
Prix du Long-Métrage (Wachowski)



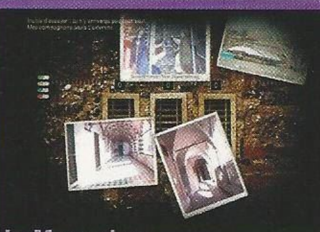
Les Deux Tours
Prix de l'Animation (Peter Jackson)



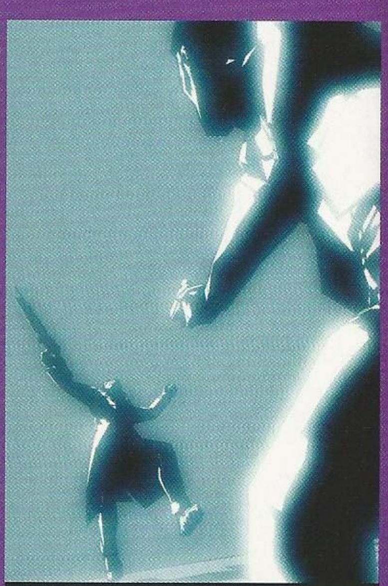
Beyond Good and Evil
Meilleur jeu de l'année (Frédéric Houde) et Meilleur Scénariste (J. Exertier & M. Ancel)



Prince of Persia : The Sands of Time
Meilleur Directeur de Création (Patrice Désilets)



In Memoriam
Jeu Français le plus Innovant (Eric Viennot)



XIII Meilleur Sound Designer (A. Argyriadis) et Meilleur Direction Graphique (N. Moschetti & N. Provost)

Des moteurs qui tournent

Le Middleware et tout ce qui concerne les moteurs de jeu ont également beaucoup fait parler les différents intervenants, parmi lesquels on reconnaissait Mark Rein (Unreal, l'une des références), Raphaël Colantonio (Arkane Studios, qui vient de récupérer celui d'Half-Life 2) et Julien Merceron (Ubi Soft, qui fait tout en interne). Pour que la famille soit au complet, il ne manquait qu'id Software (instigateur des licences à tout va avec Quake) et Crytek (dont le dernier titre, Far Cry, est sur le point de sortir).

En plus de connaître un succès commercial immédiat pour un jeu, les studios de développement qui mettent au point ces moteurs cherchent avant tout à épater la galerie. S'ils y parviennent, d'autres équipes demanderont l'autorisation d'utiliser leur moteur. Contre de rondelettes sommes, bien sûr… Et là, c'est le jackpot assuré ! Mais le risque est non négligeable : c'est cher, on n'est pas toujours sûr du résultat, mais la liberté est à ce prix.

A l'autre bout de la chaîne, le joueur, lui, est en droit de se poser des questions. Lorsqu'il n'y aura plus qu'un ou deux moteurs sur le marché, quel sera le visage de la production vidéoludique ? En théorie, ne plus aligner les lignes de code laissera une certaine place à la créativité. Mais dans les faits, les jeux risquent d'être uniformisés, techniquement égaux… Et surtout, qu'adviendra-t-il des petits studios, incapables de se payer la licence d'un moteur comme celui d'Half-Life 2 ?

Pas de petite économie !

Malheureusement, les problèmes que rencontrent les développeurs ne sont pas que techniques, mais aussi économiques. Bon nombre de studios français ont été contraints de mettre la clé sous la porte. Le rôle de l'Europe en matière de création vidéoludique était donc au centre des débats, avec Fabrice Fries (auteur du volet économique d'un rapport remis au premier ministre) et Jean-Claude Larue (président du Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs).

Le Rapport Fries fait un état des lieux inquiétant. Livrés à eux-mêmes, les éditeurs français ont souvent dû délocaliser leurs centres de production, vers des pays d'Europe de l'Est ou vers des pays comme le Canada, qui bénéficie de dispositifs de soutien très efficaces. L'Etat devrait se pencher sérieusement sur ce problème, pour des raisons économiques (un marché mondial de 30 milliards d'euros, des milliers de postes…) et culturelles bien sûr.

Cinq propositions, encourageant l'investissement en France, sont faites : mise en place d'un fonds de production, autorisation d'un crédit d'impôt sur les dépenses de développement, attribution d'une aide à la recherche et à l'innovation, simplification du financement du coût de fabrication des jeux sur consoles et création d'un contrat "de projet" (d'une durée maximale de trois ans et surtout ne prenant fin qu'à l'achèvement d'un projet bien précis).

Comment s'inscrire

Si vous pensez être le futur Peter Moulyneux ou un nouveau Shigeru Myamoto, et que vous voulez vous inscrire à l'école d'Angoulême, sachez que la sélection sera impitoyable. Avant tout, il faut présenter un projet solide, à l'écrit. Ensuite, une épreuve de culture générale aura lieu à Paris. La dernière barrière reste un oral, durant lequel il faut défendre son projet. La rentrée est prévue en octobre 2004, mais c'est à partir du 5 avril que les choses deviendront sérieuses. Travaillez donc dès aujourd'hui sur votre dossier !

CNAM
13, rue Montauzier 16 000 Angoulême
Pour plus de précisions, téléphonez au 05 45 91 70 11

L'enfance de l'art…

L'an dernier, diverses possibilités avaient été évoquées. L'une d'entre elles préconisait la création d'une école de jeux vidéo. Et, preuve que rien n'est figé, elle verra le jour cette année. Certes, il en existe déjà plusieurs en France, comme Lisaa à Paris (qui privilégie la technique) ou Supinfogame à Valenciennes (où l'accent est mis sur la créativité).

Cette école qui ouvrira ces portes à Angoulême offre de toutes nouvelles perspectives, très séduisantes. Tout d'abord, elle se veut extrêmement élitiste, étant limité à une trentaine d'étudiants là où d'autres en accueillent plusieurs centaines. Et la sélection se fera sur le talent, et non sur l'argent. Le coût annuel devrait avoisiner les 400 euros !

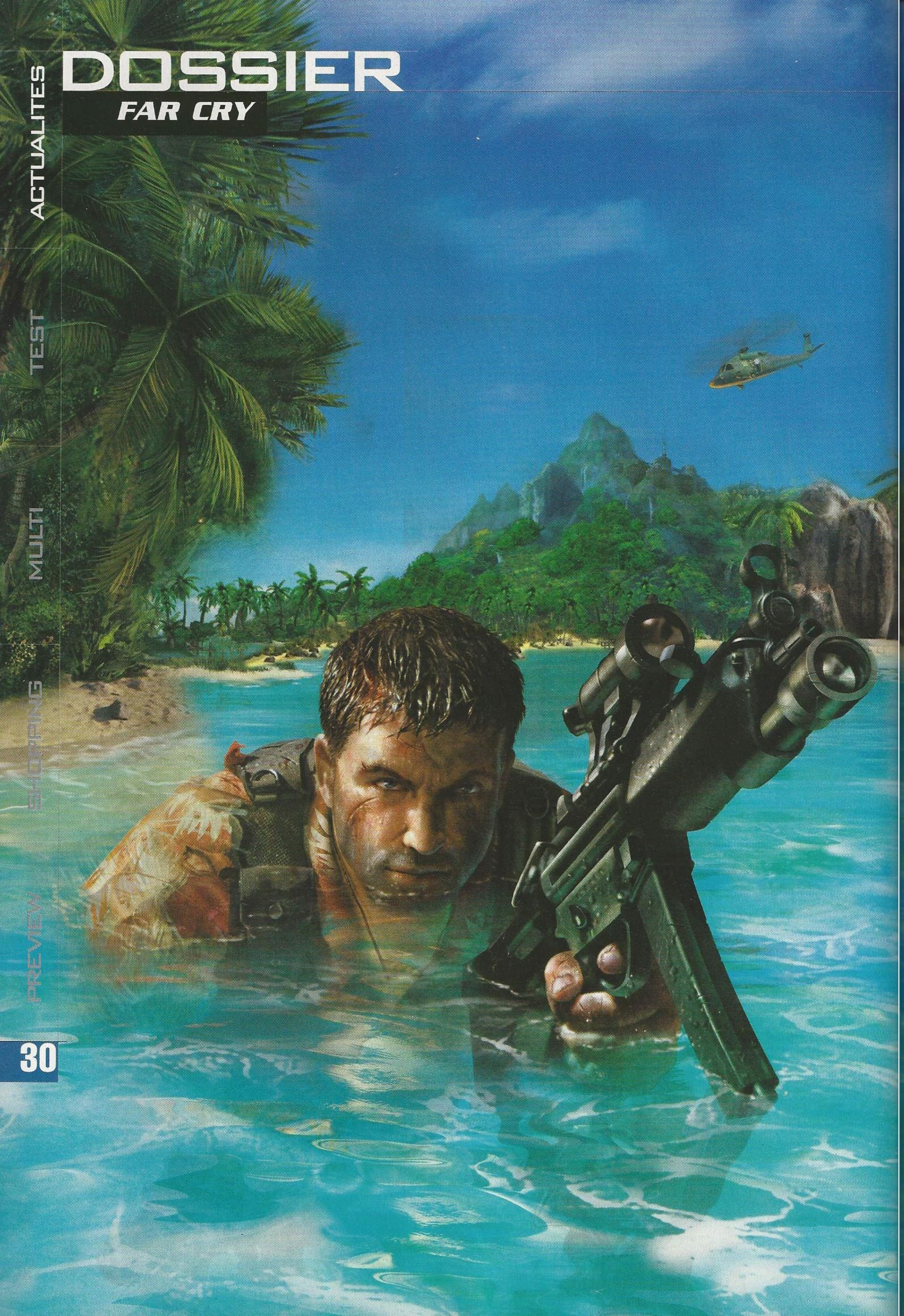
Les six premiers mois consisteront donc à connaître le travail des autres et leurs différentes contraintes (idéal pour comprendre la notion de travail d'équipe). Le semestre suivant permettra aux élèves de se perfectionner dans leur spécialité. En deuxième année, les huit premiers mois verront la concrétisation du projet initial, et l'instruction se terminera par un stage de quatre mois en entreprise.

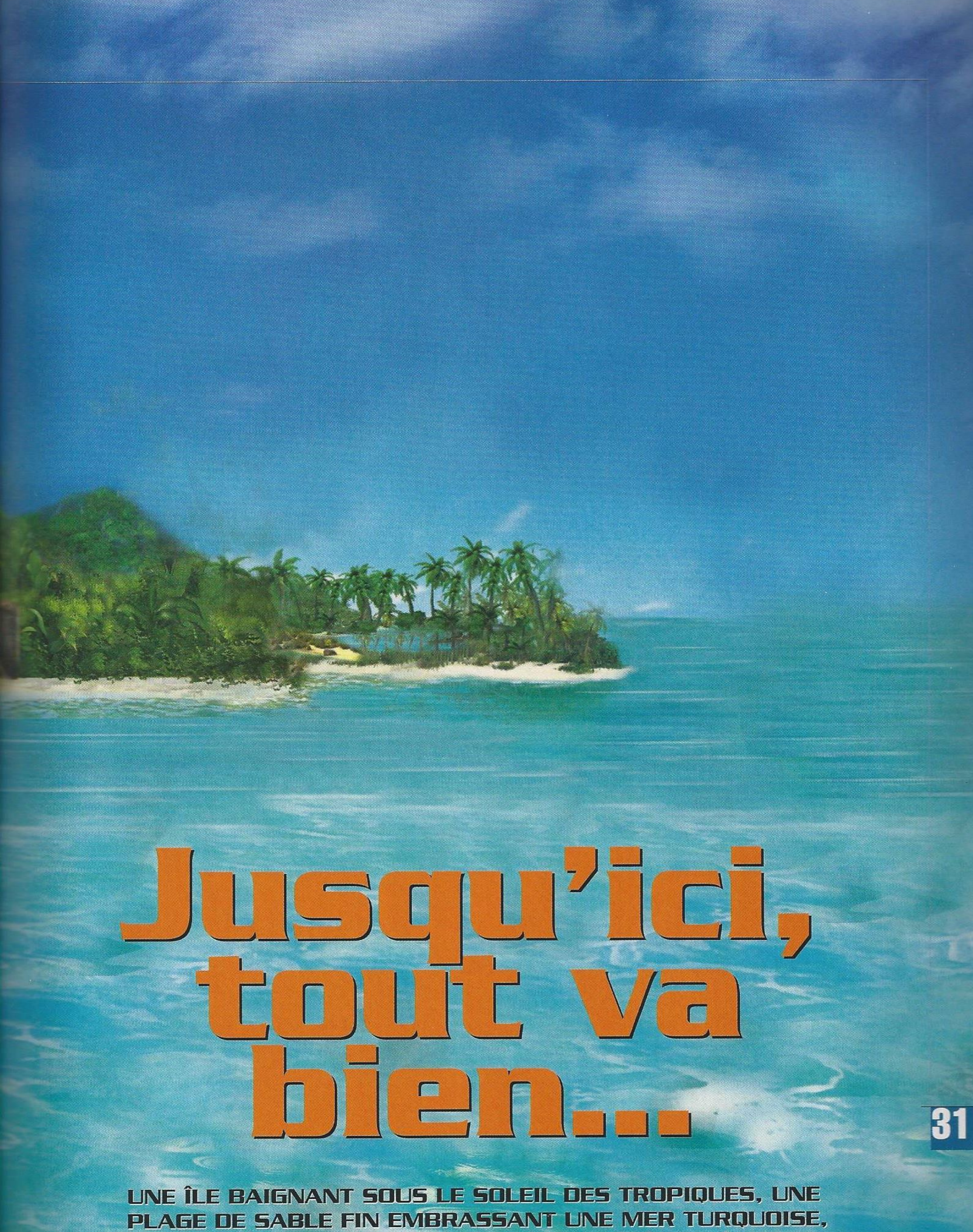
Les étudiants auront tous les mêmes cartes en main : on leur fournit les logiciels, les portables, les ordinateurs, un logement… En tout, six spécialités seront proposées : conception graphique, conception sonore, programmation générale, programmation rendu optimisation, game designer et management (une matière à part qui concerne tout le monde). Le programme, conçu par le professeur Natkin, est parfaitement adapté à la spécificité du milieu, afin de les préparer au mieux à ce qui sera leur futur emploi.

Le but avoué du professeur Natkin est de déboucher sur un nouveau genre de jeux, pas forcément plus longs, plus difficiles ou plus adultes, mais des jeux d'auteur. A ce jour, un seul titre semble entrer dans cette catégorie : In Memoriam. Mais nul doute que d'ici quelques années, la concurrence se fera plus rude, la diversité, plus grande… Et au final, le joueur y gagnera sur tous les plans.

Liens utiles

- www.imagina.mc
- www.annieandboo.com
- www.debevec.org
- http://www.afjv.com





Jusqu'ici, tout va bien...

UNE ÎLE BAIGNANT SOUS LE SOLEIL DES TROPIQUES, UNE PLAGE DE SABLE FIN EMBRASSANT UNE MER TURQUOISE, UN CAMP DE MERCENAIRES ENCORE PLUS ÉNERVÉS QUE LÉO QUAND IL ARRÊTE DE FUMER... UN DÉCOR IDÉAL POUR RODER SA TOUTE NOUVELLE KALACHNIKOV, ET EFFEUILLER UN SCÉNARIO QUI A TENDANCE À PARTIR EN VRILLE !



DOSSIER

FAR CRY

1

2

3

4

Il y a le ciel, le soleil et la mer, mais l'heure n'est pas au romantisme. Perché tout en haut d'une colline, vous surplombez le camp d'entraînement d'un groupe de mercenaires. Votre mission : retrouver la jolie Valérie, que vous étiez censé escorter. Histoire de ne pas être pris au dépourvu, vous empoignez vos jumelles et balayez chaque chemin y menant, chaque baraque le composant... Une fois localisés, vos ennemis apparaissent comme par magie sur votre scanner. Celui-ci s'avère donc idéal pour suivre le moindre geste de ces anciens flics qui trouvaient la politique de Nicolas Sarkozy un peu trop laxiste.
Mieux vaut ne pas négliger cette phase d'observation, qui vous permet d'estimer les forces ennemies en différents lieux et ainsi définir un plan d'attaque efficace et sûr. Foncer tête baissée serait suicidaire. Sur cette île n'ayant de paradisiaque que le décor, vous êtes seul, livré à vous-même et muni d'une misérable arme de poing. Bref, ne jouez pas au con si vous voulez que l'aventure se poursuive ! Observez à distance, avancez à tâtons, ne tirez qu'à coup sûr, visez la tête pour économiser vos munitions et ainsi faire un minimum de bruit. Au premier pet de travers, l'alarme est donnée et les ennemis affluent.
Pour éviter de vous faire repérer, l'abondante végétation tropicale est une aubaine. Les feuillages touffus empêcheront les ennemis de vous voir et vous permettront de vous approcher à seulement quelques mètres de leur poste. Une fois en position, l'arme de poing que vous possédez sera d'une efficacité redoutable. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à fouiller le corps de votre ennemi, gisant sur le sol comme Jérôme "larve" sur son bureau, pour récupérer ses armes : des fusils à pompe, des mitraillettes, des fusils à lunette, différentes grenades, voire des lance-roquettes ou des mortiers.



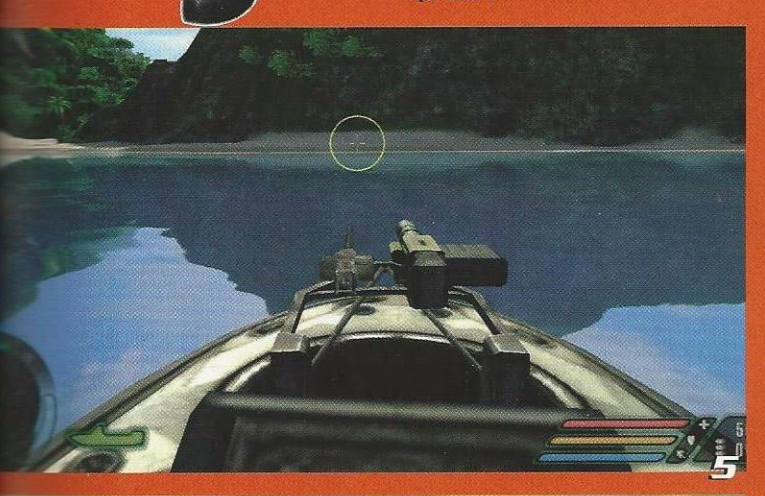
1 Epave.
Remarquez, des épaves aussi belles graphiquement, on n'en voit pas tous les jours...

2 Jack.
Avec sa chemise à fleurs, il a l'air tout droit sorti du Club Med. Mais pour lui, les vacances ne seront pas de tout repos.

3 Jumelle.
Cet outil est vraiment indispensable dans Far Cry.

4 Radar.
Je suis sûr que vous êtes nombreux à vouloir en faire sauter un, sur les routes.

5 Bateau.
Vous pourrez contrôler la plupart des véhicules : des jeeps aux bateaux (généralement bien équipées). En attendant les hélicoptères, qui sait ?



Un par un, ces mercenaires seront mis hors d'état de nuire, et vous pourrez faire ce que bon vous semble. Comme fouiller chaque bâtisse, dans l'espoir de mettre la main sur un gilet pare-balles ou des munitions, et dérober un des nombreux véhicules présents sur l'île. La marche à pied, ça va bien cinq minutes. Surtout quand il s'agit de traverser cette jungle dense de part en part. Pour éviter les efforts inutiles, vous pourrez donc piloter des jeeps, des 4x4, des Zodiac, des hors-bords, des "transpal"... Tout est pilotable, même si, pour ce dernier, on ne voit pas trop l'utilité. A moins que cet îlot soit une annexe de Rungis.
Bien sûr, la plupart de ces véhicules sont équipés de mitrailleuses, fort utiles lorsque vous croisez un convoi ennemi. Mais attention, ce ne sont pas des blindés et vous ne pourrez pas faire n'importe quoi. Ils risquent même d'exploser et, dans ces cas-là, mieux vaut ne pas se trouver à côté. Il paraît même que l'on pourra se jeter d'une montagne, agrippé à un deltaplane. Mais pour l'instant, on ne sait pas encore s'il sera possible de voler à bord d'un hélicoptère. Enfin, si ce n'est pas le cas, cette lacune

Un arsenal de folie !

Dans la Campagne Solo de Far Cry, et certainement dans tous les "mods" Multijoueurs qui verront le jour très bientôt, de nombreuses armes seront disponibles. Passons en revue le paquetage du parfait mercenaire.

Couteau
Si grand qu'on l'a pris pour un coupe-coupe. Utilisable au corps à corps mais pas très efficace.

Clé à molette
Elle répare certaines choses, et en détruit d'autres. Comme le nez de vos ennemis.

Falcon
Pistolet de gros calibre semi-automatique, avec silencieux amovible. Sobre, mais efficace.

Fusil à pompe
Cette arme semi-automatique s'avère idéale pour nettoyer du sol au plafond une salle remplie d'ennemis.

Mitraillette P90.
Légère, elle possède surtout une cadence de tir incroyable et bénéficie d'un chargement très rapide.

Mitraillette MP5
Moins efficace que la P90, elle est cependant très appréciable munie d'un silencieux.

Carabine M4
Ce fusil d'assaut a une haute cadence de tir et une bonne efficacité à moyenne portée.

Fusil d'assaut AG36
Equipé d'un lance-grenades (très long à recharger), il sera surtout aimé pour sa lunette à vision nocturne.

Fusil d'assaut OICW
Une excellente arme d'assaut pour combats "longue distance", qui comprend aussi une lunette à vision nocturne.

Fusil à lunette AW50
Sa portée et son efficacité exceptionnelles compensent la lenteur de rechargement.

Mitrailleuse M249 SAW
Cette mitrailleuse propulse une énorme quantité de balles à la fois, mais aux dépens de l'efficacité.

Lance-roquettes
Cette arme lourde et lente est capable d'infliger des dégâts massifs à longue portée, sur des hélicos par exemple.

Mortier
Cette arme lourde provoque des explosions destructrices à très longue portée. Mais il est difficile de viser.

Canon Court Vulcan
Sa cadence de tir entache son efficacité, mais provoque de très gros dégâts.

Grenades à fragmentation
Ce type de grenades explose, déforme le terrain et tue tous les ennemis se trouvant à proximité.

Grenades aveuglantes
Ces grenades dégagent de la fumée et émettent un bruit qui perturbe et irrite les ennemis.

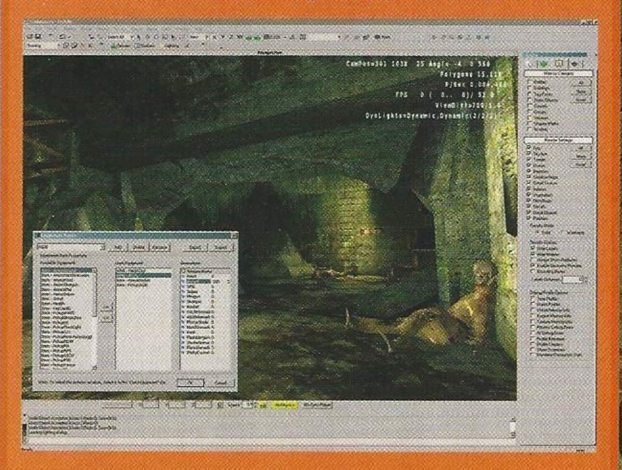
Grenades fumigènes
Ces grenades émettent une grande quantité de fumée qui peut être utilisée pour brouiller la vue de l'ennemi.

DOSSIER
FAR CRY

Valérie.
Qui est-elle ?
Que fait-elle ?
Quelles sont ses mensurations ?
C'est à vous de le découvrir !

Une nouvelle référence ?

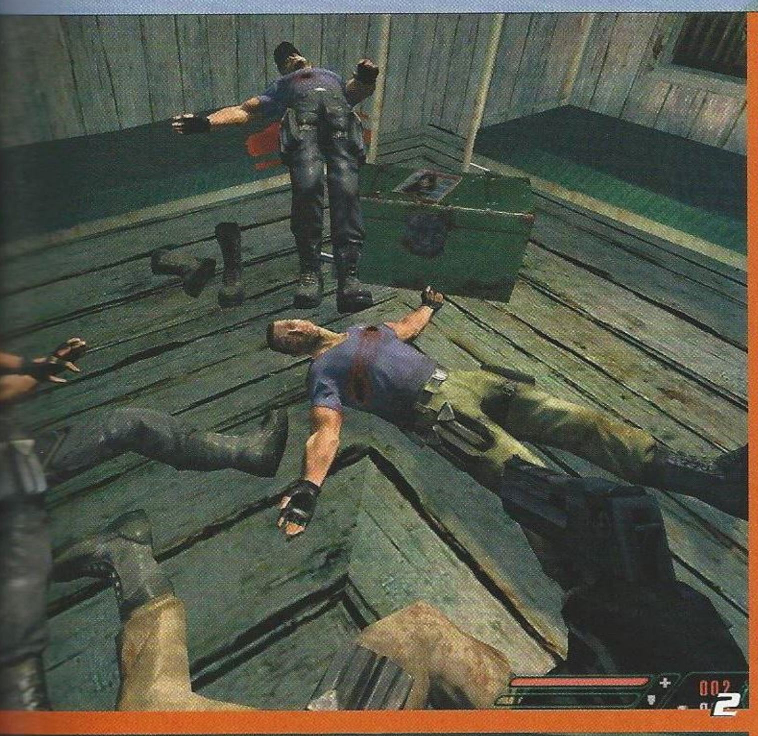
Grâce au Sand Box Editor, créer et modifier ses propres cartes (avec terrain, végétation, textures, effets de lumière, véhicules, missions....) est un jeu d'enfant. En quelques minutes, vous pouvez placer vos ennemis et construire le monde dans lequel vous voulez évoluer !





1

sera certainement comblée grâce au mode Multijoueurs, qui devrait voir fleurir de nombreux "mods".
Une fois le camp vidé de tous ces mercenaires, vous devrez rallier l'autre bout de l'île, où s'est échoué, voilà quelques années, un grand navire. C'est dans cette épave qu'est retenue prisonnière votre amie. Et là, il va falloir être méthodique. Inutile de foncer tête baissée : une bonne quinzaine d'hommes, équipés de fusils à lunette et de lance-roquettes, veillent au grain. Heureusement, vous aussi, vous avez un fusil à lunette... et cinq balles. Pour éviter de trembler comme une feuille, il faut s'allonger et patienter quelques secondes. L'ennemi est dans la ligne de mire, un point rouge se dessine sur son front. Au suivant !
La plupart des armes permettant de tirer une balle à la fois s'avèrent d'une grande précision, pour peu que l'on prenne le temps de viser. Du coup, au fil des minutes, le chemin menant au bateau se dégage. Mais Valérie n'est plus là... Et c'est reparti pour un tour. Direction le centre de recherche. Evidemment, elle ne



1 **Késako.**
Rencontre du troisième type ?

2 **Carnage.**
Et comme dirait Valérie Lemercier, dans une pub mémorable : *"c'est moi qui l'ai fait !"*.

3 **L'OGM invisible.**
Heureusement, vous êtes équipés de lunettes à vision thermique.

4 **Boum !**
Le moteur est impressionnant. Voyez par vous-mêmes !



Sur terre, sur mer, dans les airs...

De nombreux véhicules seront mis à disposition. Parfois même les plus étonnants. Voici une liste non-exhaustive.

Buggy
Léger, rapide, armé, solide... Un moyen de transport efficace pour presque n'importe quel type de terrain.

4x4
Plus lourd, plus fort, plus puissant... Et bien mieux armé que le buggy ! Idéal pour transporter vos troupes sans aucun risque.

Deltaplane
Indisponible dans la version que nous avons reçue. Dommage, vraiment dommage...

Pneumatique
Pour rejoindre les rivages d'une autre île, ce bateau s'avère indispensable. Silencieux, robuste, rapide...



sera plus là, mais bon, il y a un méchant à tuer, alors autant en profiter. Au passage, vous devrez détruire son centre de recherche, à l'aide de bâtons de dynamite. Dans votre fuite, vous êtes poursuivis par les flammes. Un grand moment, digne des meilleurs... euh, des meilleurs Steven Seagal.

Le scénario n'a rien de bien original. Mais à un moment, il part en vrille, un peu comme ceux de Quentin Tarantino. Souvenez-vous d'Une Nuit en Enfer, le film réalisé par Roberto Rodriguez ! L'histoire commence sobrement : en fait, deux serial-killers sont en cavale et, au bout d'une heure, ils se décident à faire une halte dans une boîte à strip-tease. Salma Hayek y effectue une danse sublime, capable de redonner à un vieillard sa fougue d'antan sans lui faire ingurgiter la moindre pilule bleue. Mais tout à coup, elle se transforme en vampire, et le carnage commence. Ici, c'est pareil. Alors que vous dézinguez du mercenaire à tout va, des monstres apparaissent et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils sont coriaces, les bougres. Ils s'en prennent aussi bien à ces méchants soldats

DOSSIER
FAR CRY

Mutants.
Ce sont apparemment des OGM, des Ordures Génétiquement Modifiées.







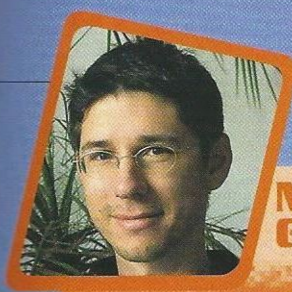
Casse-tête.
Bon, ces énigmes ne sont pas légion, et elles s'avèrent surtout évidentes à résoudre.

qu'au gentil héros que vous incarnez. Bref, ils ne font aucune distinction. Un peu comme Léo, quand il arrête de fumer après chaque bouclage. Il s'agirait en fait de créatures génétiquement modifiées. Certains auraient même des armes à la place des bras. Malheureusement, nous en avons très peu vu, la version reçue étant une preview bridée et ces charmantes bestioles ayant une fâcheuse tendance à devenir invisibles.

Bref, dans l'ombre d'autres "First Person Shooter" plus réputés mais qui tardent à sortir (Half-Life 2, Doom 3...), Far Cry n'en finit plus d'afficher ses belles promesses. Des graphismes étourdissants de beauté, un moteur physique extrêmement réaliste, des environnements aussi vastes que détaillés, une campagne Solo vraiment bien pensée, un mode Multi qui devrait nous scotcher des heures devant notre PC... Votre mission, si vous l'acceptez : patienter jusqu'au test pour tout savoir sur ce hit en puissance. Une mission impossible ?

Socrates

EDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : action
SORTIE : mars 2004
SITE INTERNET : www.farcry-thegame.com



Marc Blondeau, Game Content Manager

Quelles ont été vos inspirations au moment de définir les grandes lignes de Far Cry ?

L'ambiance "blockbuster hollywoodien" du jeu nous provient de films à grand spectacle tels que *Predator, Navy Seals* ou bien la série des *Die Hard*. Le réalisme militaire, lui, nous a été insufflé par une littérature austère mais efficace d'ouvrages de référence sur les tactiques de groupes d'intervention ou sur les armes modernes. Enfin, pour ce qui est des jeux, s'il fallait en dégager deux parmi la myriade de FPS depuis DOOM, nous retiendrions Counter-Strike sur PC et Halo sur Xbox. Mais il est indéniable qu'une bonne partie de notre inspiration provient des plages des Antilles.

Le moteur est tout simplement impressionnant. Pouvez-vous nous dire deux mots à ce sujet ?

Le moteur s'appelle le "Cryengine", il a entièrement été développé par Crytek, qui est également développeur du jeu.
Sa caractéristique principale est la capacité à afficher de très longues distances de vue sans pour autant avoir à se limiter sur le nombre de polygones au premier plan.
Ainsi, il nous est pour la première fois possible d'offrir au joueur des environnements réalistes, c'est-à-dire mixant un environnement dense (végétation) mais aussi un horizon éloigné.
Ce moteur n'est pour l'instant utilisé que pour Far Cry, notre titre, mais la société allemande a pour projet de le licencier afin de le rendre accessible à d'autres développeurs.

Sur le Net, on dit que l'éditeur de niveaux sera téléchargeable (voire payant), alors qu'Ubi Soft affirme qu'il sera inclu. Qu'en est-il exactement ?

Un éditeur de niveaux devrait être disponible avec le jeu dès la sortie.

Nous voilà rassurés !

METAL GEAR SOLID : THE TWIN SNAKES



Retour au bercail

SNAKE DÉBOULE SUR GAMECUBE. ET LUI QUI EST PASSÉ MAÎTRE DANS L'ART DE L'INFILTRATION NE VA PAS PASSER INAPERÇU !

Les Japonais ont quand même de la chance. Pour la sortie du premier Metal Gear sur une console Nintendo depuis longtemps, ils vont avoir droit à un coffret spécial avec GameCube limité, le jeu et la réédition d'un des premiers sur NES. Bon, il y en a eu un sur MSX. Avant ? Après ? Après tout, on s'en fout ! Alors d'accord, mars 2004, ça fait tard pour s'acheter une Gamecube. Mauvaise langue ! Bouh ! Râleur ! Fans de PS2 !

Ce Twin Snakes est en fait un faux jumeau du premier sorti sur Playstation en 1998. S'il en reprend l'intrigue, il se rapproche beaucoup plus du deuxième quant à sa réalisation. La Gamecube fait ici merveille au niveau des graphismes, ce qui renforce l'immersion qui n'en avait déjà pas besoin.

Un des gros points forts de la série sur Playstation était ses cinématiques de toute beauté (qui ont tué le jeu vidéo, puisque maintenant sur console, il suffit de l'enrober de cinématique pour vendre un titre…). Ici, ce sont les mêmes "scènes de coupe" retravaillées par Ryuhei Kitamura, réalisateur nippon qui a rajouté de furieuses scènes à la *Matrix*. La classe !

L'histoire n'a pas trop souffert de ce lifting. Le Metal Gear reste l'arme ultime des méchants, et Snake passe toujours sa vie dos au mur à dézinguer des gardes. Cette fois, Konami a confié ce jeu à Silicon Knights et ces chevaliers s'en sont vraiment bien sortis. Le gameplay a même évolué puisque, désormais, on peut pencher la tête et passer en vue à la première personne.

Pour le reste malheureusement, ce qui passait pour avant-gardiste, il y a déjà sept ans, passe pour du déjà-vu aujourd'hui. Maintenant que la hype est passée sur ce premier titre (le prochain "véritable" opus en impatiente plus d'un), on découvre un jeu plaisant, doté d'une véritable ambiance.

L'humour est là, l'action aussi. Tout est soigné. Seul regret : qu'il ne revienne chez Nintendo que maintenant. Prenez-le comme un échauffement avant le 3, mais surtout jouez-y : il y a des petits bouts de Miyamoto dedans !

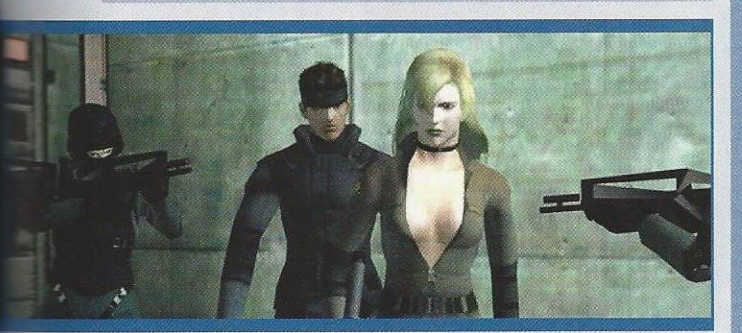
Jérôme

.HACK Vol.1



Alors que le dernier des quatre épisodes vient de sortir aux Etats-Unis, le premier arrive seulement chez nous. Edité en Europe par Atari, ce RPG développé par CyberConnect2 est tiré d'un manga très connu au Japon. La version française est classieuse, avec l'OAV en VO et en VF. Pour le reste, il s'agit d'un RPG bien ficelé. De l'heroïc-fantasy avec sa dose de bons sentiments et une histoire imprévisible. On accroche très vite, pour peu qu'on aime le genre… Et on espère que les trois autres épisodes ne tarderont pas à arriver.





KING OF FIGHTERS 2003

Avec chaque KoF apparaissent de nouvelles teams supplémentaires. Avec la cuvée 2003, on a donc droit au trio composé de Marin, d'Athena et d'Hinako, ainsi qu'à une équipe coréenne (avec Kim Kaphwan, Chong et Jhun, un personnage jouable on ne sait pas trop comment). La ROM circule depuis pas mal de temps sur le Net, et d'étranges versions du jeu sont dispos dans des salles à Paris. Mais un KoF reste un KoF. On l'attend donc sur Neo. Même si, visiblement, tout le monde sait qu'il se vendra mieux sur PlayStation 2. Qu'importe ! La passion est telle qu'on parle d'une version Dreamcast ! Bas B, Bas C…



SWORD OF MANA

Question originalité, zéro ! Mais pour tout le reste, cette version **GBA** est formidable. Basée sur la trame éternelle des RPG Square Enix, on alterne balades en forêt et visites de monuments historiques dans la peau d'un mec à problèmes. Graphiquement, le jeu est très bien adapté à la GBA, et on prend plaisir à rentrer dans l'aventure. Mais ça n'innove pas des masses, et on en viendrait presque à y jouer parce qu'il n'y a rien d'autre dans le genre action-aventure. Dommage !



TENCHU : RETURN FROM DARKNESS

Voici enfin l'adaptation sur XBOX de Tenchu : La Colère Divine qui avait tant plu sur PS2. Rikimaru, Ayame et Tesshu, des assassins, vous font un remake de "C'est arrivé près de chez vous"… Mais là, c'est vous qui êtes Benoît. Nouveautés : on peut planquer les cadavres, ce qui devrait apporter de la finesse là où tout le monde n'attend que du brutal. C'est la fête, c'est le printemps, c'est Tenchu !

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

L'ultime effort, c'est ce qui a manqué à ce Final Fantasy pour rentrer dans nos mémoires. Très beau, jouable à quatre, une aventure agréable à suivre, avec des moments un peu vides certes… On regrettera surtout son manque d'espace. Sur **GameCube,** la possibilité de se balader fait cruellement défaut : on aimerait tant aller voir là où bon nous semble. Mais non ! Le jeu nous coince. Résultat final : un Final Fantasy de plus et une désillusion.



BEYOND GOOD AND EVIL

Que dire de plus sur BGE ? Nous vous avons tellement rabâché que c'était LE jeu que vous devez tous déjà l'avoir sur PC, non ? Si ce n'est pas le cas, courez alors le prendre sur **Gamecube** (c'est con, il doit être moins cher sur PC désormais). Il est magnifique, les effets de lumières sont splendides, comme pouvaient l'être ceux de Rayman 3. De toute façon, on replongerait dans l'aventure rien que pour Jade !

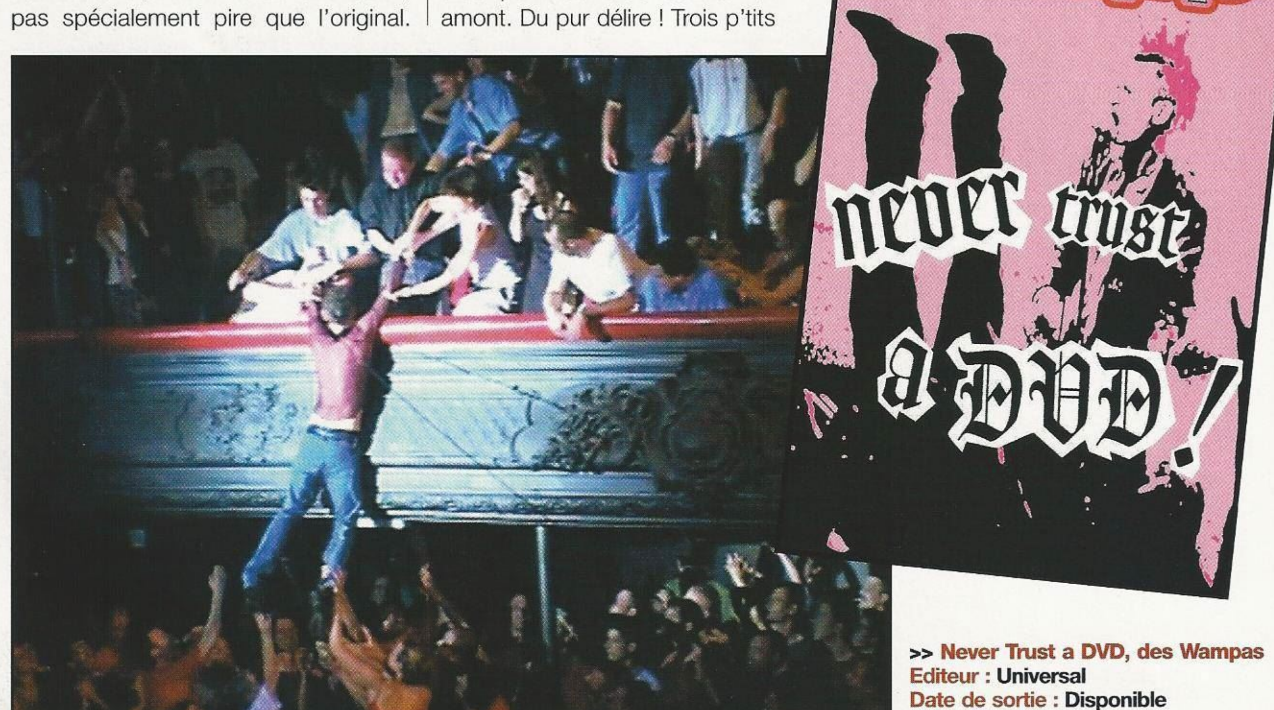
Un menu de gastronome

LE NEC PLUS ULTRA DES DVD, UN BEST-SELLER DE 650 PAGES QUI PARAÎTRA AU MOMENT DE LA SORTIE DU MAGAZINE, ET UNE AVANT-PREMIÈRE MONDIALE AU CINÉMA. LA "GEN4 TOUCH", QUOI !

>> **MUSIQUE**

Didier Wampas est le roi

Difficile de trouver des artistes qui, en concert, arrivent à mettre le feu à une salle sans aucun renfort pyrotechnique. Qui plus est, en nous proposant des choses inédites ! Dans *Never Trust a DVD*, dont l'esthétique et l'intitulé ne sont pas sans rappeler un certain *Never Mind the Bollocks* des Sex Pistols, les Wampas y parviennent pourtant. La comparaison s'arrête là, cependant. Le support s'avère idéal pour se rafraîchir la mémoire sur la discographie du groupe qui a quand même à son palmarès quelques tubes. "Comme un punk en hiver", "J'ai avalé une mouche", "Petite fille" et, plus récemment, "Manu Chao"... 30 titres, en tout ! Sans compter une reprise de Patrick Juvet, "Où sont les femmes ?", pas spécialement pire que l'original. Hormis la discographie, nos vieux souvenirs se raviveront grâce aux images. Le sport national de tout bon punk est pratiqué à longueur de concert. Le public monte sur scène en effet, et saute dans la fosse jusqu'à la piste 30. Enfin, pas tout à fait... Sur "Kiss" (que mon fils n'aime pas, préférant que je lui remette du "brutal"), Didier s'est mis en tête d'embrasser un maximum de gens dans le public. Descendre de la scène est une chose, ce qui suit est bien plus original. Le câble du micro est long, très long. Il avance, arrive à l'arrière de la fosse, atteint les places assises puis jette un coup d'œil à l'étage. Faisable ? Et le voici parti pour l'escalade du balcon de La Cigale, aidé par des bras solides en amont. Du pur délire ! Trois p'tits tours et mille bisous plus tard, le revoilà sur scène dans le noir le plus total pour sa reprise de Juvet. Etrange ! Le hit des années 70 n'est en fait que l'intro de Petite fille. Quand Didier reprend son répertoire en voix, une bonne trentaine de demoiselles sont sur scène. Bref, un joyeux bordel ! Du punk bon enfant, mais du punk qui conserve. En bonus : neuf clips, que l'on peut qualifier d'inédits puisqu'ils ne sont jamais passés à la télé. Ou si peu...

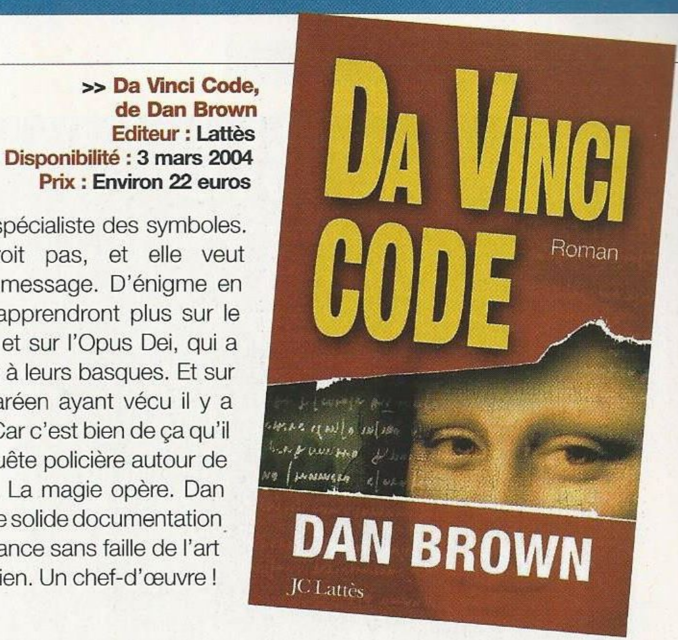


>> **Never Trust a DVD, des Wampas**
Editeur : Universal
Date de sortie : Disponible
Prix : 23 euros environ

>> LIVRE

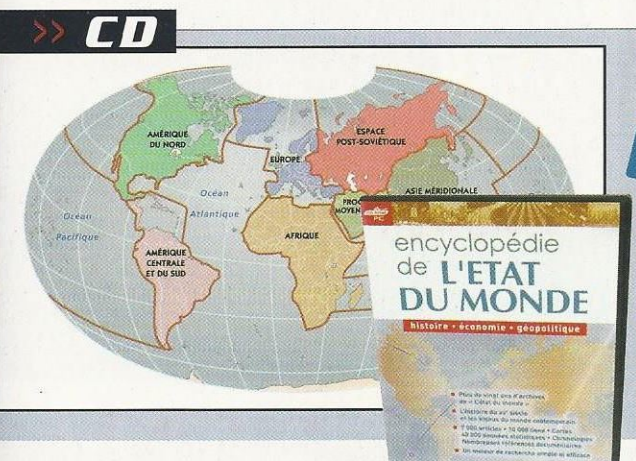
MM+JC = ?

>> **Da Vinci Code, de Dan Brown**
Editeur : Lattès
Disponibilité : 3 mars 2004
Prix : Environ 22 euros



Cela faisait des années que je n'avais pas lu un aussi bon thriller. Les 700 pages de *Da Vinci Code* (Dan Brown) peuvent s'avaler d'une seule traite. Prenez un RTT, restez au lit et commencez la lecture. Saunière, conservateur du musée du Louvre, a été assassiné dans la Grande Galerie d'une balle dans le ventre. Avec son propre sang, il a laissé d'étranges indices. La police est dépassée. Sophie, de la brigade de décryptage, est sur l'affaire. Plus impliquée que quiconque (il s'agissait de son grand-père), elle découvre, derrière les tableaux, d'autres indices. Un coupable tout désigné est trouvé : un spécialiste des symboles. Sophie n'y croit pas, et elle veut comprendre le message. D'énigme en énigme, ils en apprendront plus sur le prieuré de Sion et sur l'Opus Dei, qui a envoyé un tueur à leurs basques. Et sur un certain Nazaréen ayant vécu il y a deux mille ans. Car c'est bien de ça qu'il s'agit : une enquête policière autour de ce personnage. La magie opère. Dan Brown aligne une solide documentation et une connaissance sans faille de l'art et du culte chrétien. Un chef-d'œuvre !

>> CD



Etat des lieux

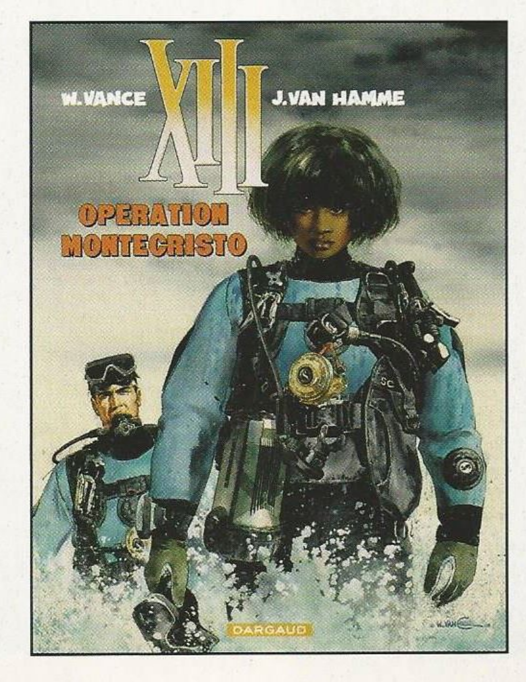
L'encyclopédie de l'état du monde est une gigantesque base de donnée qui vous permettra de comprendre le bazar dans lequel on vit à travers trois grandes thématiques : l'histoire, la géographie et la géopolitique. Tous les pays du monde sont passés au crible, avec des cartes, des dizaines de milliers de statistiques, mais également des articles de fond résumant des situations, année par année. Un très bel outil.

>> **Encyclopédie de l'état du monde**
Editeur : Larousse
Disponibilité : immédiate - **Prix :** 60 euros environ

>> BD

XIII apprend la plongée...

Dans ma jeunesse, l'album de référence n'était autre que Martine. Une jeune citadine qui, au cours d'aventures fantastiques, se familiarisait avec les animaux de la basse-cour. Quel rapport avec XIII ? Eh ben, le héros de Vance et Van Hamme, las de chercher son identité, semble découvrir le monde. Tout comme la jeune fille ! Dans Opération Montecristo, XIII s'initie à la plongée. On le voit nager en compagnie du Major Jones. Pour le reste, pas grand-chose à se mettre sous la dent. Un album de commande. A éviter pour ceux qui ne sont pas encore des fondus de la saga.





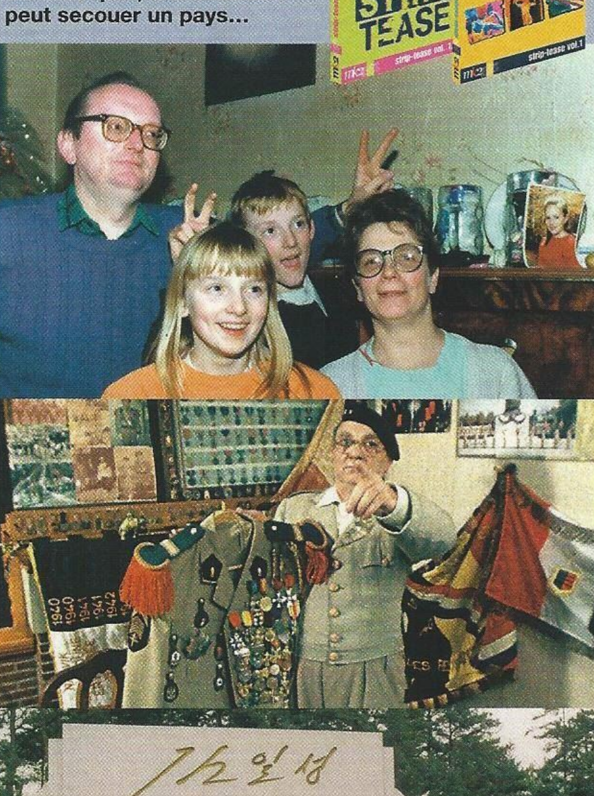
>> **XIII : Opération Montecristo**
Editeur : Dargaud
Disponibilité : immédiate
Prix : 9 euros environ

>> DVD

STRIP-TEASE COFFRET DVD

Montages assassins

Qui n'a pas été déçu en visionnant pour la première fois – en cachette – l'émission Strip-Tease, cet ovni du PAF ? Qui l'a encore été après s'être poilé devant ces gens sortis de nulle part, avec leurs aventures quotidiennes et miséreuses ? Ce n'est pas bien de se moquer des gens… Pas bien du tout ! Bien sûr, il n'y a pas de filles dénudées, mais à la place, un casting digne de la Star Ac'. Pourtant, en 1985, le but de Marco Lamensch et de Jean Libon était tout autre. Ils ne souhaitaient offrir aux spectateurs qu'un simple constat de notre société. Depuis, l'émission belge a dépassé les frontières du plat pays et glané bon nombre de récompenses. MK2 sort donc ces bombes télévisuelles en une série de coffrets. L'occasion de découvrir par exemple les maîtres à penser de Jérôme, Jean-Claude et sa maman, qui construisent une soucoupe-volante dans leur jardin. Pour l'instant, le premier est déjà culte avec des séquences d'anthologie comme "Les aventures de la famille Debecker" ou "Une délégation de haut niveau". A voir absolument ! Comme quoi, une émission peut secouer un pays…



EDITEUR : MK2 **DATE DE SORTIE :** 3 mars 2004
PRIX : 40 euros (coffret), 20 euros (best-of)

PIRATES DES CARAÏBES

Batailles navales

Jack Sparrow, Will Turner et Elizabeth Swann sont dans une chaloupe qui coule à pic dans Pirates des Caraïbes. Le premier est un bandit au grand cœur, le second un forgeron détestant les pirates (mais fils de pirate, lui-même, sans le savoir) et la troisième est née avec une cuillère en argent dans la bouche. Ces trois-là affronteront une armée de flibustiers redoutables… et d'autant plus dangereux qu'ils sont immortels, frappés par une étrange malédiction. Tour à tour, ils seront les grains de sable du plan machiavélique de Barbossa, le capitaine. Cape et épée, comédie et fantastique, tous les genres se confondent pour le plaisir des petits et des grands. Le deuxième DVD contient beaucoup de bonus sur le tournage et les effets spéciaux ILM.



EDITEUR : Disney
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 25 euros environ

MONSIEUR MANATANE

Manhattan Maboul

Il ne faut jamais louper une apparition du Belge Benoît Poolvoerde. Loin de son statut "trash", hérité du film *C'est arrivé près de chez vous*, il peut encore vous faire mourir de rire pour peu que vous soyez sans pitié avec vos concitoyens. L'arme du crime tient en 3 DVD, bien remplis. Ce coffret des *Carnets de Monsieur Manhattan* contient ses délires quotidiens sous son ère Canal+. Inénarrable au point que, si on vous en parle seulement maintenant, c'est que le DVD a tellement circulé que le papier a pris du retard. Les gamers apprécieront le sketch sur la Bosnie… En vous remerciant, au revoir !

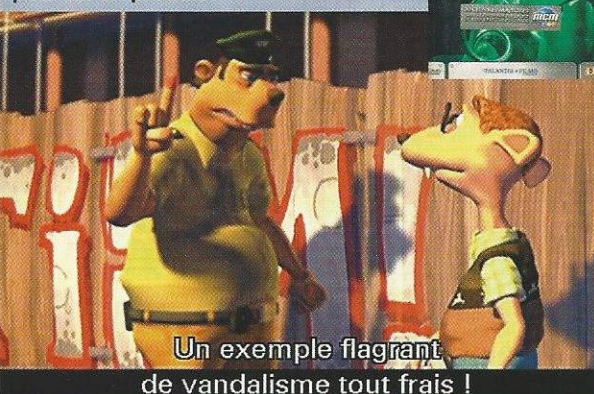


EDITEUR : Canal + Video
DATE DE SORTIE : Disponible **PRIX :** 26 euros environ

BEST OF IMAGINA 02-03

Fantaisies finales

Imagina 2004 fut un bon cru, mais retrouver l'ensemble des œuvres de l'année précédente s'avère tout aussi intéressant. Au programme d'Imagina 2003 : des courts, des pubs et des clips, tous issus des technologies de pointe. On passe d'un univers médiéval à un autre futuriste... voire à un délire graphico-musical. Il y en a pour tous les goûts. Petite ombre au tableau : les menus ne sont pas très lisibles. Dommage pour un tel produit !



Un exemple flagrant de vandalisme tout frais !

EDITEUR : Warner
DATE DE SORTIE : Immédiat **PRIX :** 22 euros environ

WANTED

Paris – Chicago

On ne sait pas trop de quel esprit tordu a bien pu sortir *Wanted*. Une distribution exceptionnelle mais étrange (Gérard Depardieu, Harvey Keitel, Johnny Hallyday, Renaud, Albert Dray, Stéphane Freiss, Richard Bohringer...), un scénario digne de Guy Ritchie (*Snatch*) et une réalisation sans faille de Brad Mirman (pour son premier film !) vous procureront un grand moment de bonheur. En gros : cinq gangsters français habitués à la "loose" sont envoyés à Chicago pour voler un bijou. Mais ils se trompent d'adresse et s'infiltrent dans la maison d'un caïd. Bientôt, le FBI, la mafia et des Chicanos seront à leurs trousses ! Mais qui a dit que le cinéma franco-canado-anglo-américain était mort ?



EDITEUR : Aventi
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 25 euros environ

BRUCE TOUT-PUISSANT

Et Dieu créa la flemme...

Jim Carrey peut avoir des rôles un peu plus profonds que celui qu'il a tenu dans *Dumb And Dumber*. Il n'y a qu'à voir *The Truman Show* pour s'en persuader. Dans ce film, il s'essaye à la comédie romantique. Dieu est noir et il vit dans un loft. Roi des galères, notre héros se voit doté des pouvoirs divins et fout rapidement un bordel sans nom sur Terre. Bien sûr, sa carrière décolle, ses ennemis s'en prennent plein la tronche... et c'est la partie comédie avec du Jim Carrey pur jus. Mais sa copine le quitte. Et ça, c'est la partie mords-moi le nœud. Bon, vous l'aurez compris : y'a plein de bons sentiments et les pitreries habituelles. Agréable !

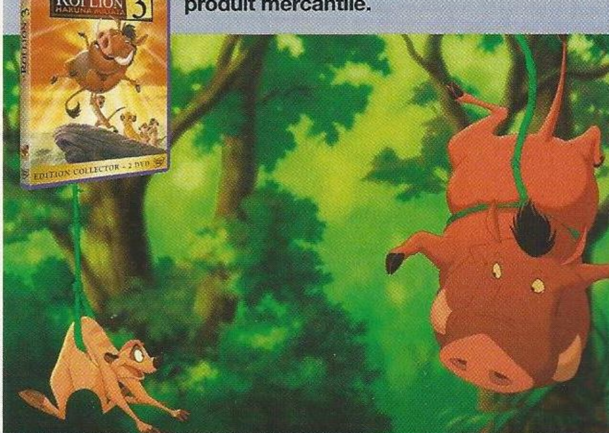


EDITEUR : Touchstone
DATE DE SORTIE : 5 mars 2004 **PRIX :** 20 euros environ

LE ROI LION 3 : HAKUNA MATATA

Retour aux sources

Rarement la suite d'une suite n'aura été aussi bien traitée en DVD. Deux galettes, pour décrire l'histoire du Roi Lion sous l'angle de Timon et Pumbaa (la mangouste et le phacochère) dans une chronologie se situant à peu près au moment du premier film. La première contient donc le film, beaucoup plus axé gags que les deux premiers volumes, et la seconde restera comme l'une des plus ludiques de la collection Disney avec pas moins de quatre jeux. Ajoutez à ça des clips, des scènes coupées, et vous comprendrez que *Le Roi Lion 3 : Hakuna Matata* n'est pas qu'un simple produit mercantile.



EDITEUR : Disney
DATE DE SORTIE : 17 mars 2004 **PRIX :** 30 euros environ

» PREMIÈRE MONDIALE

Shamanisme



Gen4 était à la première mondiale de *Blueberry*, à Imagina. En présence des acteurs principaux (Vincent Cassel et Juliette Lewis), du réalisateur (Jan Kounen, à qui l'on doit *Doberman*) et des producteurs, l'accueil a été chaleureux. Avant la projection, tous les protagonistes y ont été de leur petit briefing se résumant à peu près à : "*Prenez-le comme un voyage !*". Tout démarre comme un western traditionnel, dans une ferme paumée. Le vieux laboure sa terre aride, et le héros louche pas mal sur les filles du saloon. Ce qui devait arriver arriva : le jeune pique au vieux quelques dollars pour retrouver son futur premier amour. Après avoir consommé, une brute épaisse (Mickael Madsen) entre dans la pièce et lui dit de dégager. S'ensuit une bagarre : la fille meurt, le saloon flambe, Blueberry s'enfuit... Hébergé par des Indiens, il grandit, devient Vincent Cassel et, plus tard encore, shérif de son état. Finalement, il retrouvera Madsen par hasard, qu'il croyait mort, et voudra le renvoyer ad patres. Ajoutez à cela un étrange breuvage indien dont se servent les shamans et vous aurez une idée de la fin. L'affrontement des deux hommes ne se réglera pas un flingue à la main. Ils sont en plein trip, et l'imageur de synthèse est aux commandes. Vingt minutes au cœur de l'âme, c'est du 2001 de Kubrick... Sans grande réflexion, il faut bien l'admettre. Le shaman aux effets spéciaux vous en envoie plein la vue, plein les oreilles. Voyage ? Ok, prenons-le comme ça ! Reste l'univers de Blueberry, dont on paraît assez éloigné. Pour tout dire, de mémoire, on ne prononce jamais son nom ! Bref, la licence est, semble-t-il, prétexte à une démo technologique. Heureusement, Cassel explose l'écran. Une fois de plus !

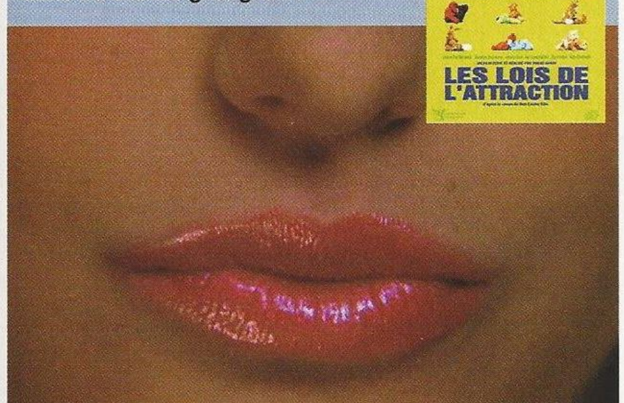
LES AUTRES SORTIES DVD DU MOMENT

» **TOMB RAIDER 2** Collector	Jan de Bont	**PRIX :** 25 euros environ	**SORTIE :** 4 mars
» **LUNE FROIDE**	Patrick Bouchitey	**PRIX :** 20 euros environ	**SORTIE :** disponible
» **NICK'S MOVIE**	Wim Wenders	**PRIX :** 25 euros environ	**SORTIE :** disponible
» **LILY LA TIGRESSE**	Woody Allen	**PRIX :** 20 euros environ	**SORTIE :** 2 mars
» **PHILADELPHIA** Edition spéciale	J. Demme	**PRIX :** 30 euros environ	**SORTIE :** 20 février

LES LOIS DE L'ATTRACTION

Sex, Drugs & Rock'n'Roll

Au milieu des années 80, au collège Camden, les étudiants ne pensent qu'à coucher et à se défoncer. Trois personnages nous sont un peu plus décrits que les autres : le tombeur, la vierge et l'homosexuel. Mais le spectateur n'a pas affaire à des caricatures. Il y a de la profondeur. On tire, puis on pense. Ou l'inverse, si ce n'est les deux. C'est de l'anti-American Pie par excellence, glauque à souhait. Le réalisateur met parfaitement en exergue le ravin entre les convenances des apparences d'ados (certains acteurs font plus que l'âge qu'ils sont censés avoir tout de même) et ce qui se passe dans leur tronche. Sans jamais tomber dans les clichés gnangnan !



EDITEUR : Metropolitan
DATE DE SORTIE : Disponible **PRIX :** 27 euros environ

UN SPÉCIALISTE

La banalisation du mal

Un Spécialiste n'est pas un DVD sorti ce mois-ci, mais il est indispensable d'en parler. Pour la mémoire ! Rappel des faits. En 1960, Eichmann se fait capturer par le Mossad à Buenos Aires. Son procès a lieu à Jérusalem. Les archives, nombreuses, ont laissé l'embarras du choix aux monteurs. Ils ont choisi de suivre la trame du livre de Hannah Arendt. Non pas se focaliser sur les témoignages, mais regarder l'homme, le monstre. Résultat ? L'organisateur de toutes les déportations veut se faire passer pour un simple chef de gare zélé. Complément indispensable à ce document : *Eloge de la désobéissance*, des mêmes auteurs.

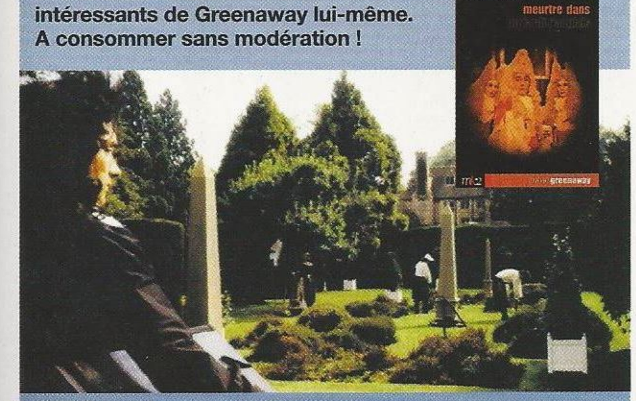


EDITEUR : Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 30 euros environ

MEURTRES DANS UN JARDIN ANGLAIS

Envoûtant

Le plus accessible des films de Peter Greenaway est désormais disponible et restauré. Petit résumé : un dessinateur se fait engager par une femme pour effectuer douze croquis de son manoir sans que le maître des lieux ne le sache. Le paiement s'effectuera avec de l'or et de la chair. Douze croquis, douze... rencontres. La mère, dégoûtée, passera la main à la fille ! Jusqu'à ce que le père soit retrouvé mort. Plein de bonus : une interview sur le compositeur de l'inoubliable musique, Michael Nyman, et des commentaires extrêmement intéressants de Greenaway lui-même. A consommer sans modération !



EDITEUR : MK2
DATE DE SORTIE : Disponible **PRIX :** 25 euros environ

PRINCESSE MONONOKÉ

Disney japonais

Le septième long métrage d'Hayao Miyazaki est un pur chef-d'œuvre. *Princesse Mononoké* nous arrive dans une édition Collector somptueuse, double DVD. Sur le premier, on retrouvera l'aventure initiatique du prince Ashitaka, condamné à une mort certaine à cause de la blessure d'un sanglier. Il devra effectuer un long voyage pour trouver le Dieu-cerf. Les suppléments sont nombreux et assez rares dans ce genre de production : interview de Miyazaki, story-board complet, making-of... Bref, à conserver précieusement entre *Le Château dans le ciel* et *Le Voyage de Chihiro*.



EDITEUR : Studio Ghibli
DATE DE SORTIE : 10 mars **PRIX :** 20 euros environ

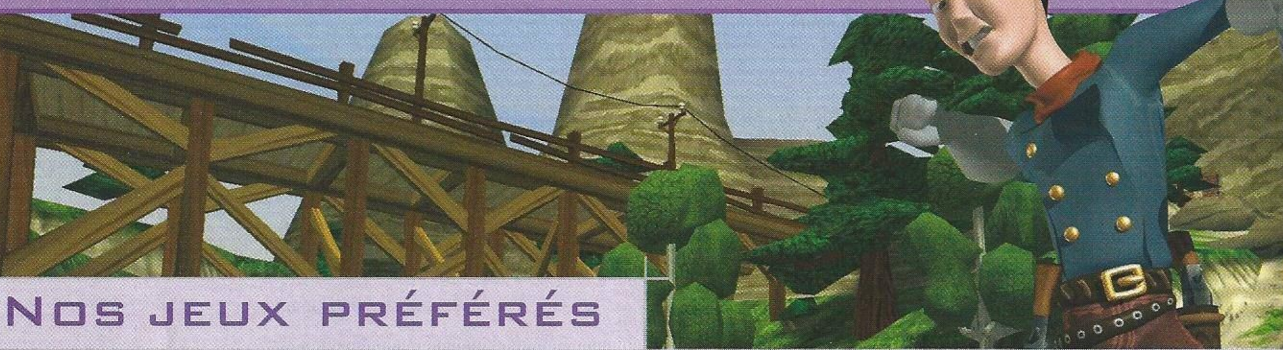
SELECTION

L'aventure, c'est l'aventure

Après Runaway, il y a tout juste un an, Focus remet ça. Avec un jeu comme on n'en fait plus, et un style qui ne laissera personne indifférent !

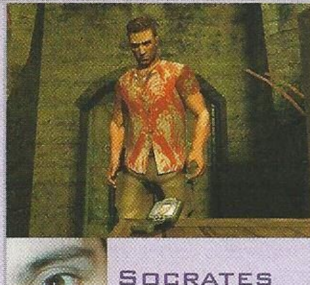
LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
The Westerner	48	93
Castle Strike	58	89
Deus Ex : Invisible War	54	88
Legacy of Kain : Defiance	62	85
Team Sabre	64	68
Un Voisin d'enfer 2	66	65
Combat Mission : Afrika Korps	68	82
Sonic Adventure DX	70	72



NOS JEUX PRÉFÉRÉS

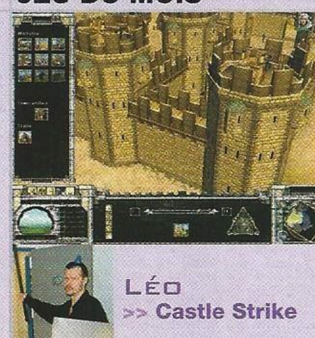
JEU DU MOIS



Assurément le meilleur First Person Shooter sorti ces derniers mois. Un scénario riche en émotion, une réalisation impeccable, impossible d'y jouer "en bourrin"... Et en plus, il est vraiment beau à en pleurer !

SOCRATES
>> Far Cry

JEU DU MOIS



Les STR se suivent et se ressemblent, mais Castle Strike arrive à tirer son épingle du jeu grâce à d'excellents mécanismes. On croyait les jeux de stratégie figés à jamais, il n'en est rien !

LÉO
>> Castle Strike

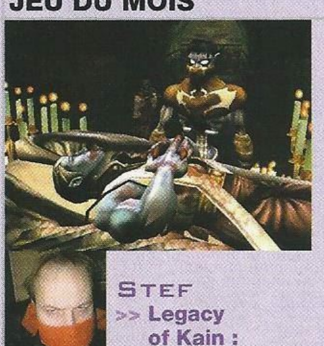
JEU DU MOIS



Histoire débile, persos grotesques : voilà donc mon autobiographie en jeu vidéo ! La classe ? Une épopée qui promet pas mal d'heures de bonheur. Vive l'aventure !

JÉRÔME
>> The Westerner

JEU DU MOIS



Générique de fin. Des kilomètres de noms défilent sur mon PC. Ce n'est pas Defiance que je viens d'achever, mais une série culte : Kain et Raziel. C'est ballot, mais ils me manquent déjà !

STEF
>> Legacy of Kain : Defiance

Top of the Tops

Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

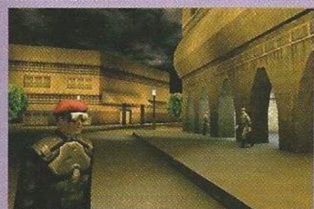
ACTION

... SIMULATION



1 Freelancer
2 X2 : The Threat
3 Combat Flight Simulator 3

... RÔLE



1 Deus Ex
2 Deus Ex 2
3 Diablo II

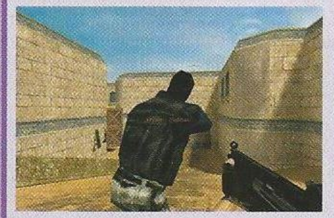
... AVENTURE



1 Prince of Persia
2 Beyond Good & Evil
3 Max Payne 2

FPS

... BOURRIN



1 Counter-Strike : Condition Zero
2 Unreal Tournament 2003
3 Return to Castle Wolfenstein

... HISTORIQUE



1 Call of Duty
2 Medal of Honor
3 Battlefield 1942

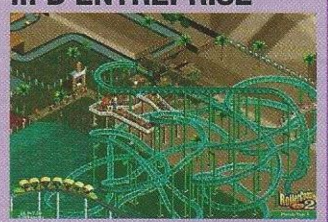
... ORIGINAL



1 XIII
2 No One Lives Forever 2
3 Armed & Dangerous

GESTION

... D'ENTREPRISE



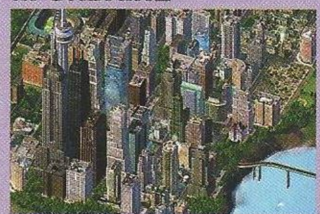
1 Rollercoaster Tycoon 2
2 Zoo Tycoon
3 Tropico 2

... SPORTIVE



1 L'Entraîneur 2003-2004
2 LFP Manager 2004
3 Cycling Manager 3

... URBAINE



1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Empereur

STRATÉGIE

... AU TOUR PAR TOUR



1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... EN TEMPS RÉEL



1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Age of Mythology

... TACTIQUE



1 Blitzkrieg
2 Ground Control
3 Cossacks : Art of War

AVENTURE



1 Syberia
2 The Westerner
3 Runaway

JEUX DE RÔLE



1 Knights of the old Republic
2 NeverWinter Nights
3 Baldur's Gate

SIMULATION



1 Flight Simulator 2004
2 Grand Prix 4
3 Colin Mc Rae Rally 3

OLDIES



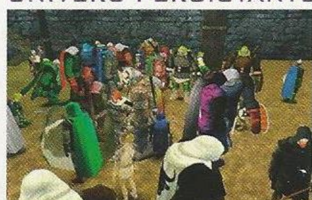
1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2

SPORT



1 Pro Evolution Soccer 3
2 NBA Live 2004
3 Tiger Woods PGA Tour 2004

UNIVERS PERSISTANTS



1 Dark Age of Camelot
2 Star Wars Galaxies
3 Everquest

DIVERS

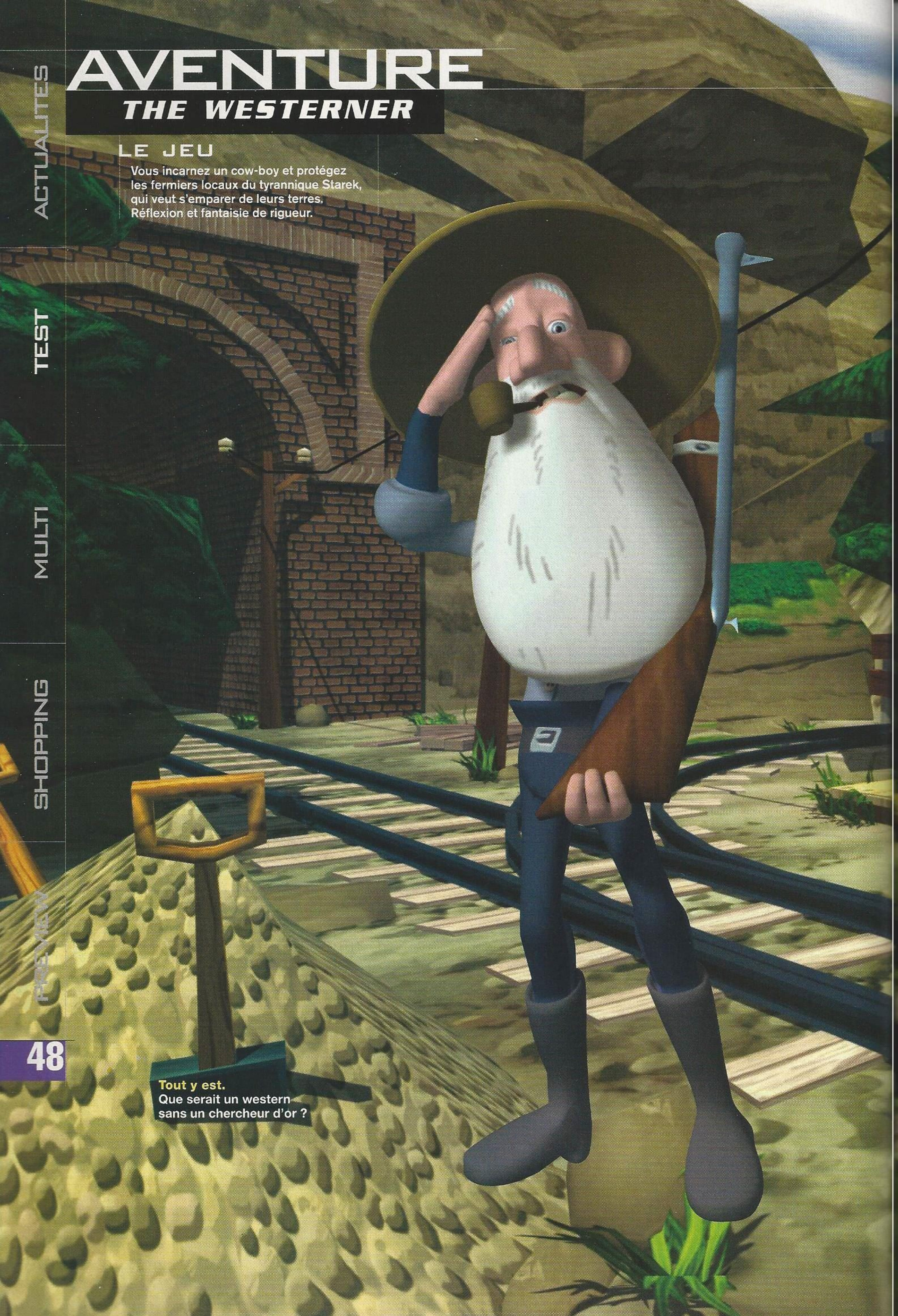


1 Les Sims
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

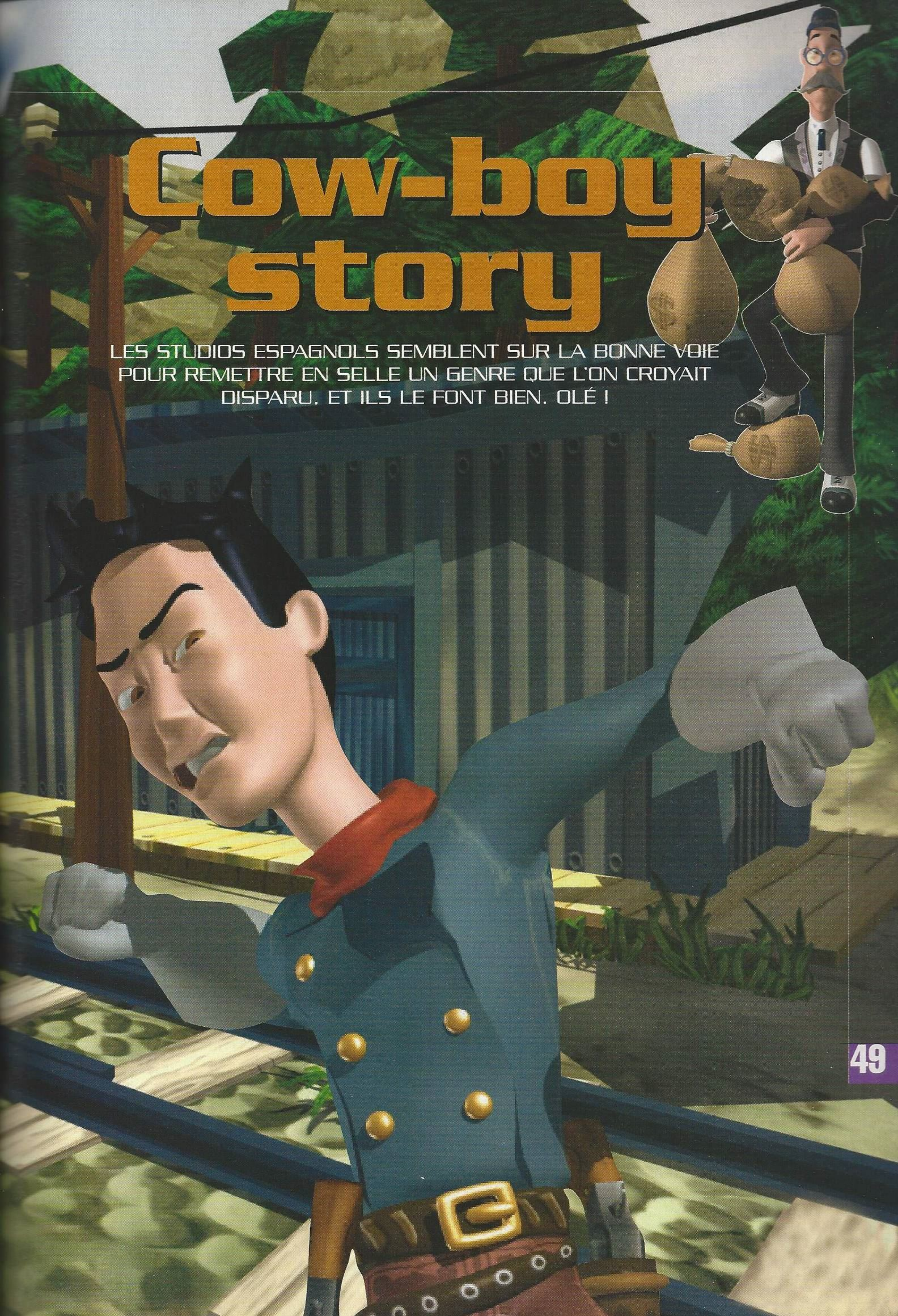
AVENTURE
THE WESTERNER

LE JEU

Vous incarnez un cow-boy et protégez les fermiers locaux du tyrannique Starek, qui veut s'emparer de leurs terres. Réflexion et fantaisie de rigueur.



Tout y est. Que serait un western sans un chercheur d'or ?



Cow-boy story

LES STUDIOS ESPAGNOLS SEMBLENT SUR LA BONNE VOIE POUR REMETTRE EN SELLE UN GENRE QUE L'ON CROYAIT DISPARU, ET ILS LE FONT BIEN. OLÉ !

AVENTURE

THE WESTERNER

1 L'école. Un des élèves vous a fauché vos révolvers.

2 Made in Spain. Jouez les matadors.

3 Menaces. Cette ferme a reçu la visite de bandits.

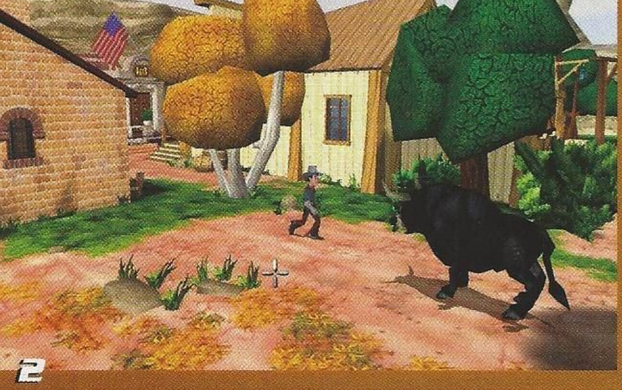
4 Souillon ! Fenimore fait l'impasse sur le bain chaud.

5 Dialogues. Des têtes de Fenimore apparaissent.

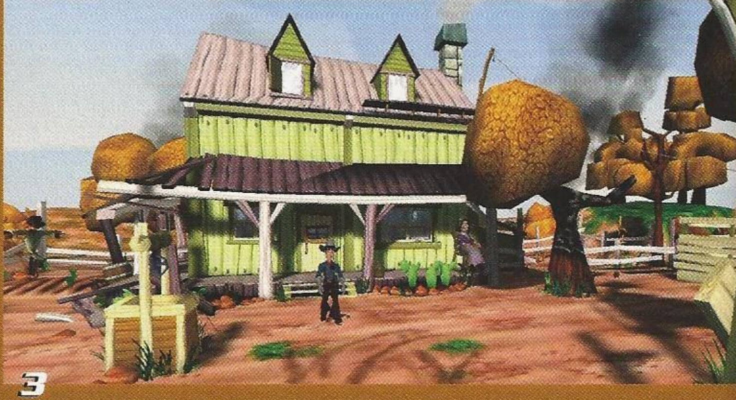
6 Pas aidé. Le shérif n'est pas submergé de travail... Ça sent la corruption.



1



2



3

Tout commence il y a quelques années, à une époque où chaque mois voyait apparaître de nouveaux jeux d'aventure. Le Trésor des Toltèques rentre dans cette catégorie. Malheureusement pour lui, les bonnes cuvées Sierra et LucasArts, même si elles se raréfient au fil des années, existent encore. Bref, il est accueilli avec une certaine indifférence. "On ne s'amuse pas et, graphiquement, il est un peu à la ramasse."

De l'eau coule sous les ponts, la 3D élimine peu à peu la 2D, et les jeux d'aventure disparaissent. De temps en temps, un ovni se pointe mais la résurrection du genre n'est pas à l'ordre du jour. Puis Runaway arrive. Tout le monde apprécie, la presse comme les joueurs. "On avait presque oublié ce qui faisait un bon jeu d'aventure." Mais n'était-ce pas un feu de paille, un one-shot ?

Le revival des jeux d'aventure doit forcément s'appuyer sur un ensemble de jeux, issus de plusieurs studios, et utiliser des technologies modernes, pour ne pas passer pour des éternels nostalgiques paraphrasant Cabrel aux Guignols façon. "C'était mieux avant..." Et puis, ce n'est qu'un début, continuons le combat ! Pour le moment, seuls les studios espagnols semblent avoir mis le pied à l'étrier, sans oublier les Tchèques de Future Games avec The Black Mirror.

En 2004 arrive la suite du Trésor des Toltèques. Avant d'avoir installé le jeu, le testeur aguerri se dit plein de choses... "Un studio espagnol ? En voici un qui va surfer sur la vague du succès de Runaway pour pondre le même jeu qu'il y a six ou sept ans". Mais Focus, un éditeur français au nez creux, fait bien les choses, avec une localisation du feu de Dieu (voir encadré). Alors, à *Gen4*, on ne se pose pas de question longtemps, et on teste.

Le premier truc frappant concerne la qualité des graphismes, alliant beauté et originalité. Originalité ? Ben oui ! Même si le héros du jeu, Fenimore Fillmore, possède une extraordinaire ressemblance avec Woody, le personnage principal de Toy Story, il faut savoir que Le Trésor des Toltèques est paru bien avant le chef-d'œuvre de Pixar. Reste que maintenant, la technologie des jeux se rapproche de celle des films ! Chaque scène peut donc animer 150 000 polygones par seconde, une grande première pour un jeu d'aventure.

A notez au passage que la 3D n'est pas un prétexte, histoire de faire "hype"... Les développeurs profitent vraiment de leur moteur. Dans certains cas, on observe une scène à travers les yeux du personnage, histoire de remarquer un détail ou d'effectuer une action plus facilement. Parfois, le personnage évolue à la troisième personne. Le lieu dans



Doublage.
Quand elle parle, on entend Julia Roberts. Classe !

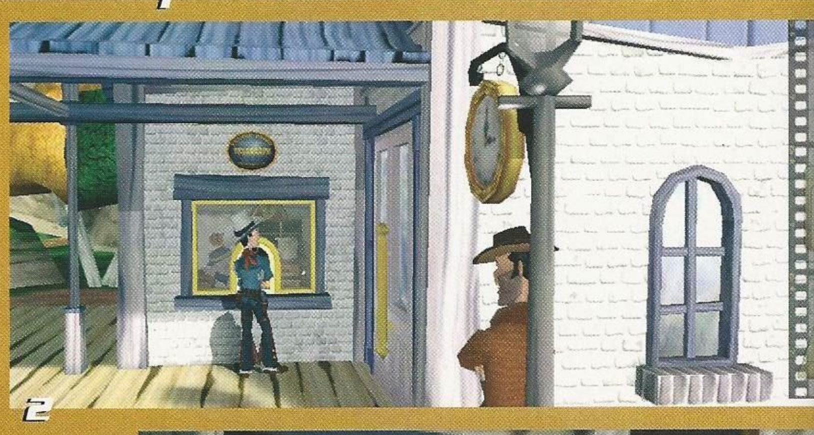
1 Qui veut voyager loin...
... ménage sa monture, et lui donne des carottes.

2 Je sens une présence.
Comment se débarrasser de cet espion ?

3 Les joies de l'agriculture.
Cela devient très vite répétitif.

4 Le grisbi.
On trouve des dollars un peu partout, ils permettent d'acheter des objets très utiles.

5 Casse-cou.
Le nouveau héros des jeux vidéo est aussi téméraire que Jérôme à un concert de hard.



Drôle de voix

Un jeu comme The Westerner, c'est 17 000 mots répartis en 3 000 phrases prononcées par une quinzaine de personnes. Focus, l'éditeur français de ce jeu espagnol, a d'abord confié la traduction à Around The Word, un studio parisien à qui l'on doit déjà la localisation de Baldur's Gate 2 et de Mafia. Deux personnes à plein temps, en lien étroit avec Dune Sound, un studio d'enregistrement, pour peaufiner les textes mais aussi les voix : Julia Roberts, Samuel L. Jackson et surtout Tom Hanks pour Fennimore. Véritable puzzle, une localisation réussie est un travail d'orfèvre avec sa part de création. La version française fait référence au *Dîner de cons* ou à des chansons bien franchouillardes. Pas de secret pourtant. Tous les gens qui ont bossé sur ce projet titanesque ont une passion commune : celles des jeux vidéo.

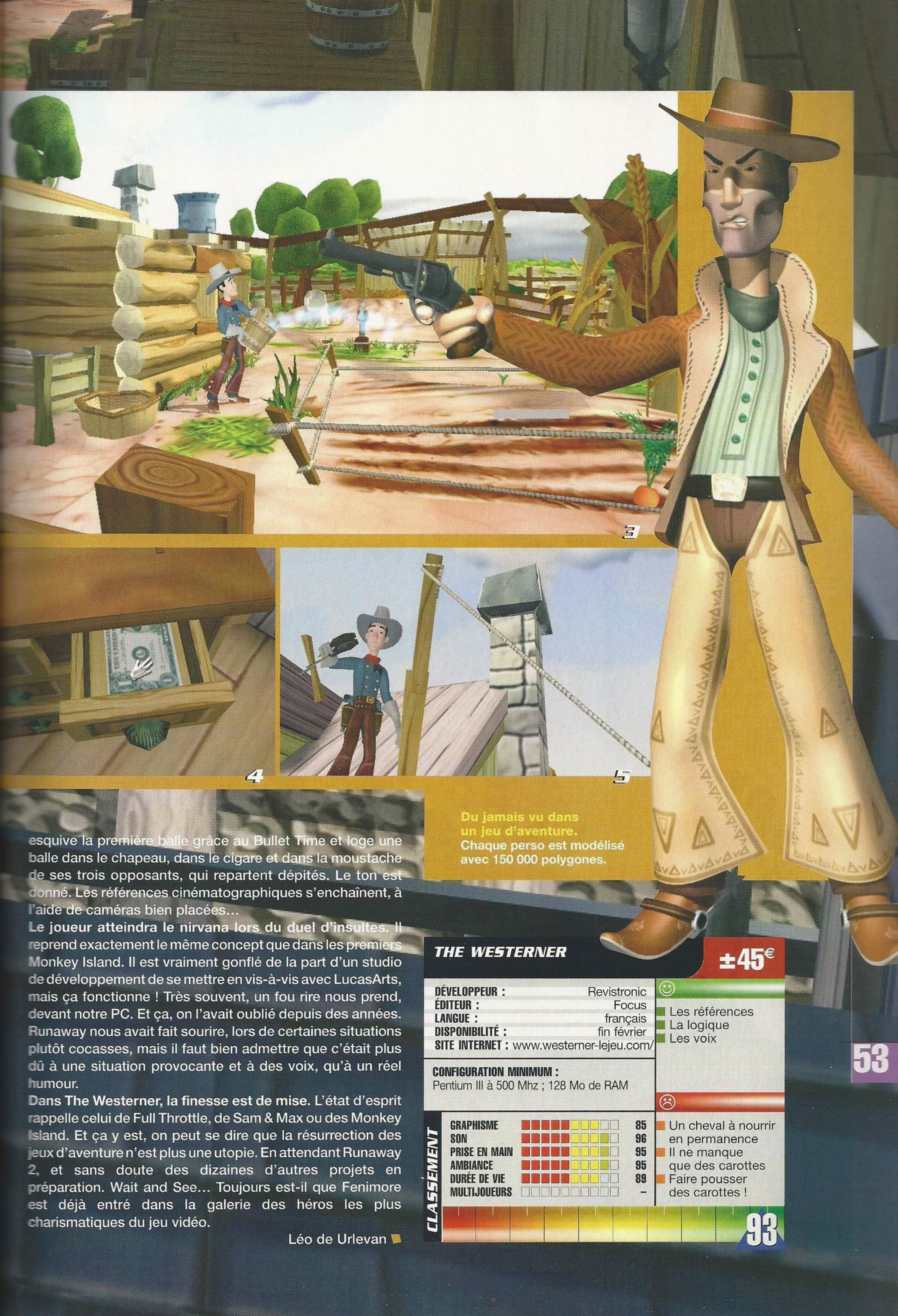
Tom Hanks.
Le plus troublant n'est pas de côtoyer Forrest Gump, mais Julia Roberts qui rit juste en face de vous.

lequel il se trouve s'avère alors plus vaste et de nombreuses interactions avec les décors sont prévues.

A d'autres moments, et toujours à travers les yeux du personnage, on observe un décor un peu comme dans les jeux Cryo, en Omni 3D. Rassurez-vous ! Cela n'a rien de péjoratif, Westerner n'est pas une chasse au pixel. Pour compléter le tableau, lorsque vous êtes sur votre cheval, vous avez droit à une vue aérienne de l'ensemble de la ville et des fermes avoisinantes. Le moteur est d'une incroyable polyvalence et les Espagnols du studio Revistronic savent s'en servir. Mais vous le savez : un jeu d'aventure ne se résume pas à un moteur. Il faut également un scénario en béton, de l'humour... Bref, une âme.

Là encore, nous sommes servis. La première cinématique le prouve. Fenimore arrive aux alentours d'une ferme et assiste à une drôle de scène. Trois solides gaillards s'en prennent à un pauvre type, l'obligeant à vendre ses terres. On notera la corrélation avec le scénario d'*Il était une fois dans l'Ouest*. L'homme refuse, les autres insistent, lui expliquant que son avenir est très incertain. Intervient alors Fenimore.

Ça va bientôt dégainer. Les yeux se plissent, la caméra passe d'un regard à l'autre. Difficile de ne pas songer à un autre chef-d'œuvre : *Le Bon, la Brute et le Truand*. Fenimore



Du jamais vu dans un jeu d'aventure. Chaque perso est modélisé avec 150 000 polygones.

esquive la première balle grâce au Bullet Time et loge une balle dans le chapeau, dans le cigare et dans la moustache de ses trois opposants, qui repartent dépités. Le ton est donné. Les références cinématographiques s'enchaînent, à l'aide de caméras bien placées…

Le joueur atteindra le nirvana lors du duel d'insultes. Il reprend exactement le même concept que dans les premiers Monkey Island. Il est vraiment gonflé de la part d'un studio de développement de se mettre en vis-à-vis avec LucasArts, mais ça fonctionne ! Très souvent, un fou rire nous prend, devant notre PC. Et ça, on l'avait oublié depuis des années. Runaway nous avait fait sourire, lors de certaines situations plutôt cocasses, mais il faut bien admettre que c'était plus dû à une situation provocante et à des voix, qu'à un réel humour.

Dans The Westerner, la finesse est de mise. L'état d'esprit rappelle celui de Full Throttle, de Sam & Max ou des Monkey Island. Et ça y est, on peut se dire que la résurrection des jeux d'aventure n'est plus une utopie. En attendant Runaway 2, et sans doute des dizaines d'autres projets en préparation. Wait and See… Toujours est-il que Fenimore est déjà entré dans la galerie des héros les plus charismatiques du jeu vidéo.

Léo de Urlevan

THE WESTERNER ±45€

DÉVELOPPEUR :	Revistronic
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	fin février
SITE INTERNET :	www.westerner-lejeu.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 500 Mhz ; 128 Mo de RAM

☺
- Les références
- La logique
- Les voix

☹
- Un cheval à nourrir en permanence
- Il ne manque que des carottes
- Faire pousser des carottes !

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	96
PRISE EN MAIN	95
AMBIANCE	95
DURÉE DE VIE	89
MULTIJOUEURS	–

93

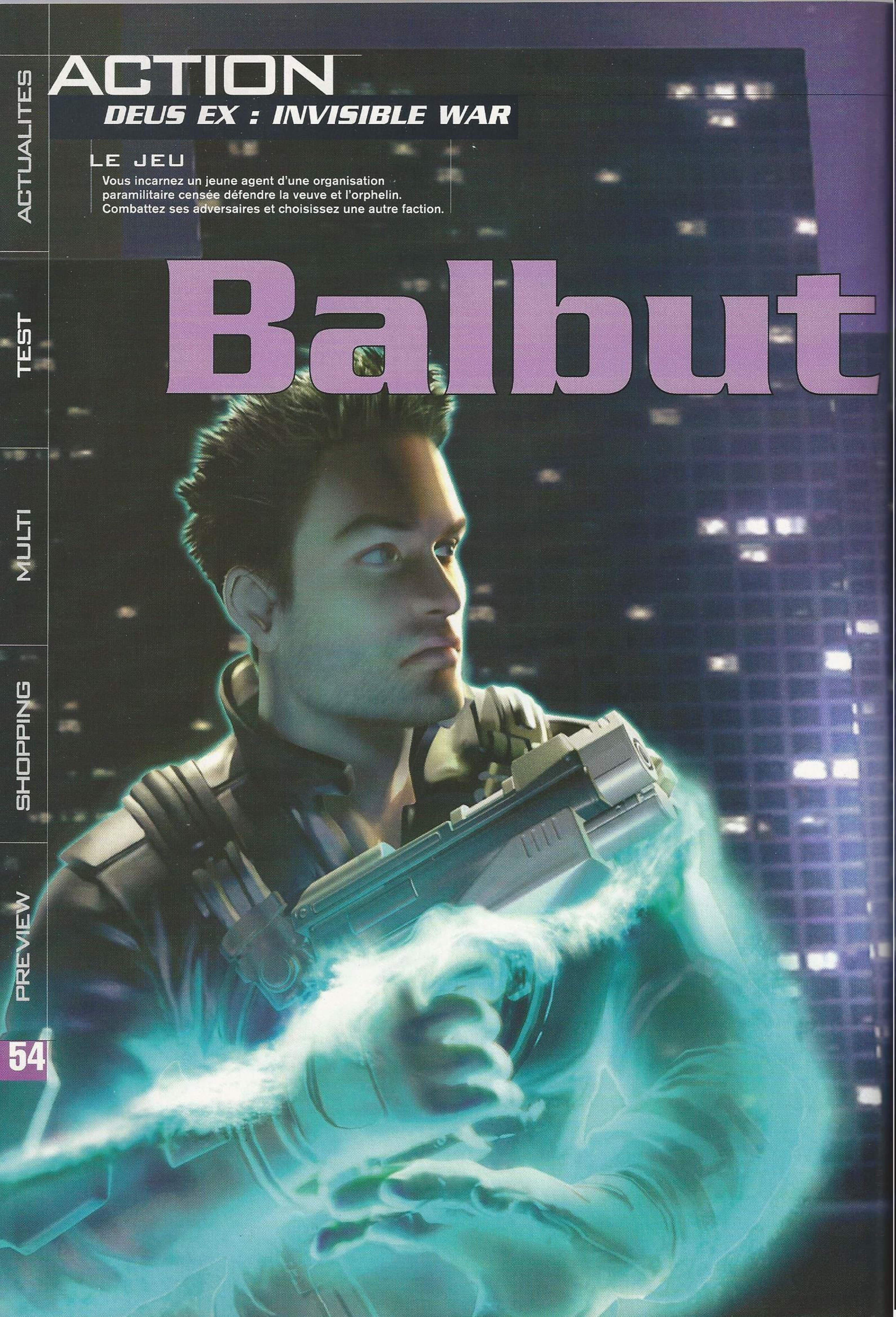
ACTION

DEUS EX : INVISIBLE WAR

LE JEU

Vous incarnez un jeune agent d'une organisation paramilitaire censée défendre la veuve et l'orphelin. Combattez ses adversaires et choisissez une autre faction.

Balbut





iement

DISPONIBLE DEPUIS MAINTENANT QUATRE MOIS AUX ETATS-UNIS, DEUS EX DÉBOULE BIENTÔT SUR LE VIEUX CONTINENT. MISE EN BOUCHE AVEC LA VERSION RICAINE TRUFFÉE DE BUGS, QUI RESTE PARADOXALEMENT LE PRODUIT LE PLUS SÉDUISANT DU MOMENT.

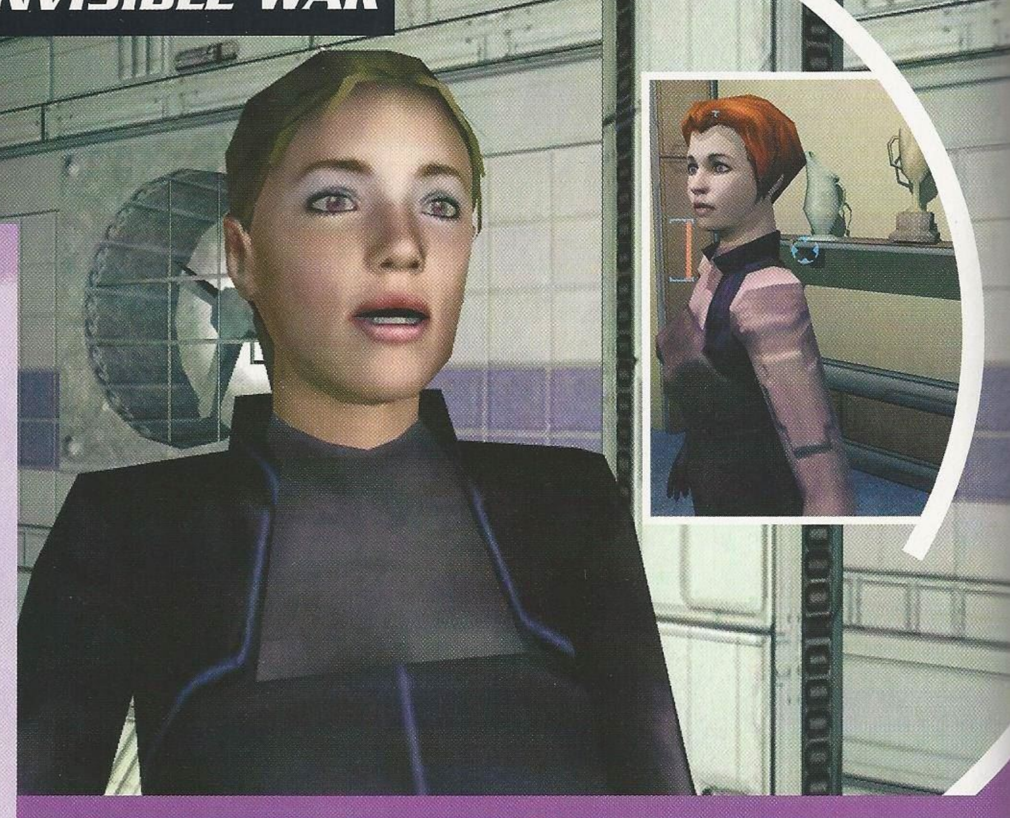
Nous pourrions commencer par établir une longue liste de bugs du jeu américain. Les internautes d'outre-Atlantique se déchaînent en effet, à juste titre, sur le manque de finition de Deus Ex : Invisible War. Et malgré le patch, les choses ne s'avèrent pas encore parfaites, loin de là. Loi du marché oblige, le jeu devait sortir pour les fêtes de Noël. Les Européens ont échappé au pire, car la localisation d'un tel monument, ça prend du temps. **Au début de la partie, vous incarnez un bleu** de l'organisation Tarsus. Pour être franc, ils n'ont pas vraiment de philosophie précise. Ce sont des militaires comme les autres et, à première vue, on les rangerait volontiers dans la case des "gentils". Ils ont un tas d'ennemis. L'Ordre, tout d'abord. Cette "entreprise" a pour but d'unifier l'ensemble des religions. Vient ensuite l'Organisation mondiale du commerce, un syndicat dirigé par un terroriste. L'Omar semble plus confidentiel. Il s'agit également de marchands qui excellent dans la contrebande de biomods, notamment. Sans oublier les templiers que l'on pensait morts et ruinés après le premier volet. Mais il n'en est rien ! Au début, vous ne savez rien de tous ces gens, mais vous apprendrez à les connaître.



La guerre invisible. Désigne-t-elle vraiment une menace terroriste ?.

ACTION

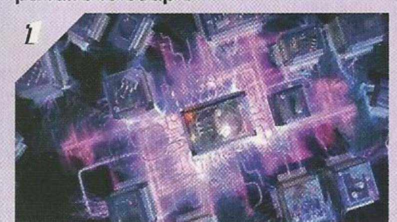
DEUS EX : INVISIBLE WAR



Des visages réussis. Les textures des persos sont criants de vérité.

Chicago bulles

La première scène du jeu est terrifiante. En quelques secondes, une ville comme Chicago est rayée de la carte. Mais qui a bien pu faire le coup ?











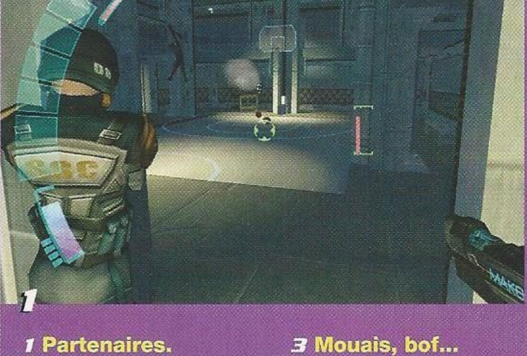
1 Chicago, vu d'en haut. Jusqu'ici, tout va bien.

2 Sorti de nulle part. Un homme décapsule un petit objet et le pointe vers le ciel.

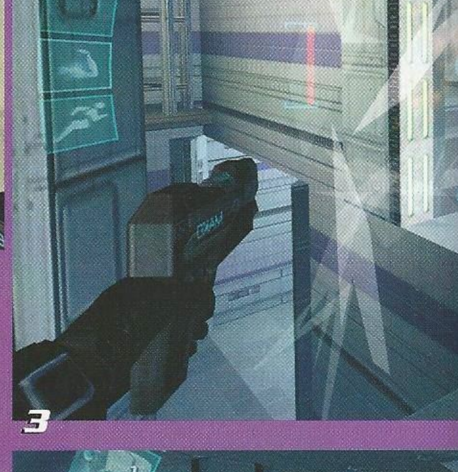
3 Cataclysme. Une réaction en chaîne se produit : un magma de bulles se solidifiant envahit les rues et les immeubles.

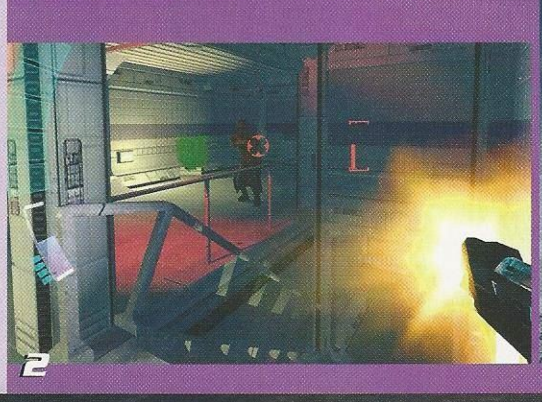
4 La fuite. Seuls quelques chanceux arrivent à partir en hélicoptère vers Seattle.

5 Des renforts pour Seattle ? Sans doute mais le regard de cette fille ne me dit rien qui vaille.









1 Partenaires. En fonction de ce que vous direz, vous pourrez régulièrement vous faire aider par des gardes, de précieux alliés.

2 Moteur poussif. Mais les magnifiques effets de lumière y sont sans doute pour quelque chose.

3 Mouais, bof... Invisible War est bien plus beau que le premier, même si certains aspects sont bâclés, comme le verre qui se brise.

4 Salle des biomods. Faites vos courses et améliorez de nombreuses caractéristiques !

Tout commence par la destruction de Chicago où résidaient vos parents. De Seattle, où vous vous trouvez, vous bouillonnez, bien décidé à faire payer le prix fort aux responsables. Vous incarnez Alex D. (qui peut être une femme ou un homme). Votre soif de vengeance attendra deux secondes, car le début de la partie vous oblige à résister aux assauts d'ennemis s'en prenant à votre académie. Le premier chapitre est assez long, et constitue en fait un grand tutorial très bien fichu. Chaque action possible y est détaillée. Une sacrée mise en bouche où l'on peut tout de même mourir, ce qui est très rare pour un tutorial. On vous explique par exemple qu'il est possible de résoudre des problèmes de différentes manières : la manière forte (comme dans les FPS), l'infiltration (assez proche de Splinter Cell)…. Tout dépend des circonstances. **Si un soldat vous barre la route,** vous pourrez toujours chercher un conduit d'aération pour aller du point A au point B sans être vu. Ou passer dans l'ombre, en restant accroupi. Si c'est une caméra couplée avec une mitrailleuse, libre à vous de la désactiver en piratant un ordinateur ou en balançant une grenade à impulsion électromagnétique. L'éventail des possibilités du héros s'avère énorme. En fait, le joueur découvre Invisible War de la façon qui lui est la plus naturelle. Cette approche n'est pas nouvelle, mais assez rare. En tout cas, on se prend immédiatement au jeu. N'oublions pas non plus que l'univers se révèle formidablement ficelé ! On s'en aperçoit au fil des heures.



Warning !

Nous avons testé ce jeu sur la version américaine, la copie française n'étant pas prête. Nous savions que nous risquions de nous retrouver confrontés à de nombreux bugs et ça n'a pas loupé. Nous y faisons bien sûr référence dans le texte. La version française devrait (vous apprécierez ce conditionnel) se retrouver expurgée de ces petits désagréments, mais nous vous informerons exactement de ce qu'il en est dans le prochain numéro.

Chaque faction possède un but à réaliser dans chaque mission (il y en a six en tout !). La profondeur des personnages est immense, et on ne quitte cet univers qu'à contrecœur. La gestion de votre perso est un modèle du genre. On trouve bien sûr un équipement assez traditionnel (avec plein de petits gadgets qui pimentent certaines actions) et d'autres objets, plutôt bizarres : les biomods. Il s'agit en fait d'implants, que l'on peut s'insérer dans les bras, dans les jambes, dans les yeux, dans le crâne… Chaque biomod possède trois fonctions, mais on ne peut en activer qu'une à la fois. Là encore, on les sélectionnera en fonction de la méthode employée.
Parfois, les choix sont drastiques. Avec le biomod des jambes, par exemple : préférera-t-on se déplacer plus vite, plus discrètement ou drainer l'énergie des adversaires ? Rarement une telle liberté n'aura été offerte quant à la manière de jouer, aux moyens de parvenir à ses fins ou au choix du clan à soutenir. Cette diversité assure à Invisible War une "replay value" indéniable : il est possible de terminer le jeu plusieurs fois, car quatre fins sont possibles (en fonction de la faction défendue). Parfait, donc.
Enfin, je dis ça, mais vous m'auriez vu il y a quelques heures pester contre tous les bugs, vous vous seriez posé des questions sur ma santé mentale. Qui aime bien châtie bien ! Le produit n'est, à l'heure actuelle, pas vraiment fini, malgré le patch. La finale française intégrera le second patch. On devrait donc bientôt voir disparaître les problèmes de sauvegardes vérolées, de rapidité, de stabilité… En jetant un coup d'œil sur les forums, on voit vite qu'il y a à peu près autant de bugs que d'utilisateurs. Intégrer tous les éléments décrits ci-dessus, afficher un univers détaillé avec des visages d'une modélisation poussée, inclure un moteur physique permettant des centaines d'interactions… Il faut bien admettre que le projet était ambitieux.

Léo de Urlevan

DEUS EX : INVISIBLE WAR

±55€

DÉVELOPPEUR :	Ion Storm
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	français, prochainement
DISPONIBILITÉ :	5 mars 2004
SITE INTERNET :	www.deusex2.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1,3 GHz ; 256 Mo de RAM

☺
- La richesse de l'univers
- L'immersion qu'il procure
- Des mécanismes de jeu fabuleux

☹
- Beaucoup de bugs, pour le moment
- Pas stable
- Exigeant en ressources

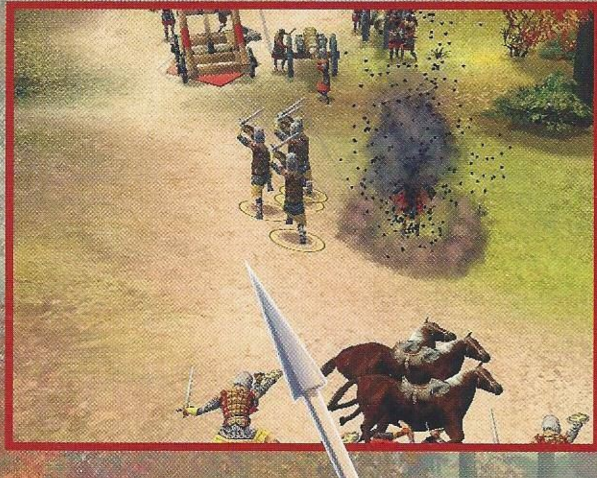
CLASSEMENT

GRAPHISME	92
SON	85
PRISE EN MAIN	93
AMBIANCE	91
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	–

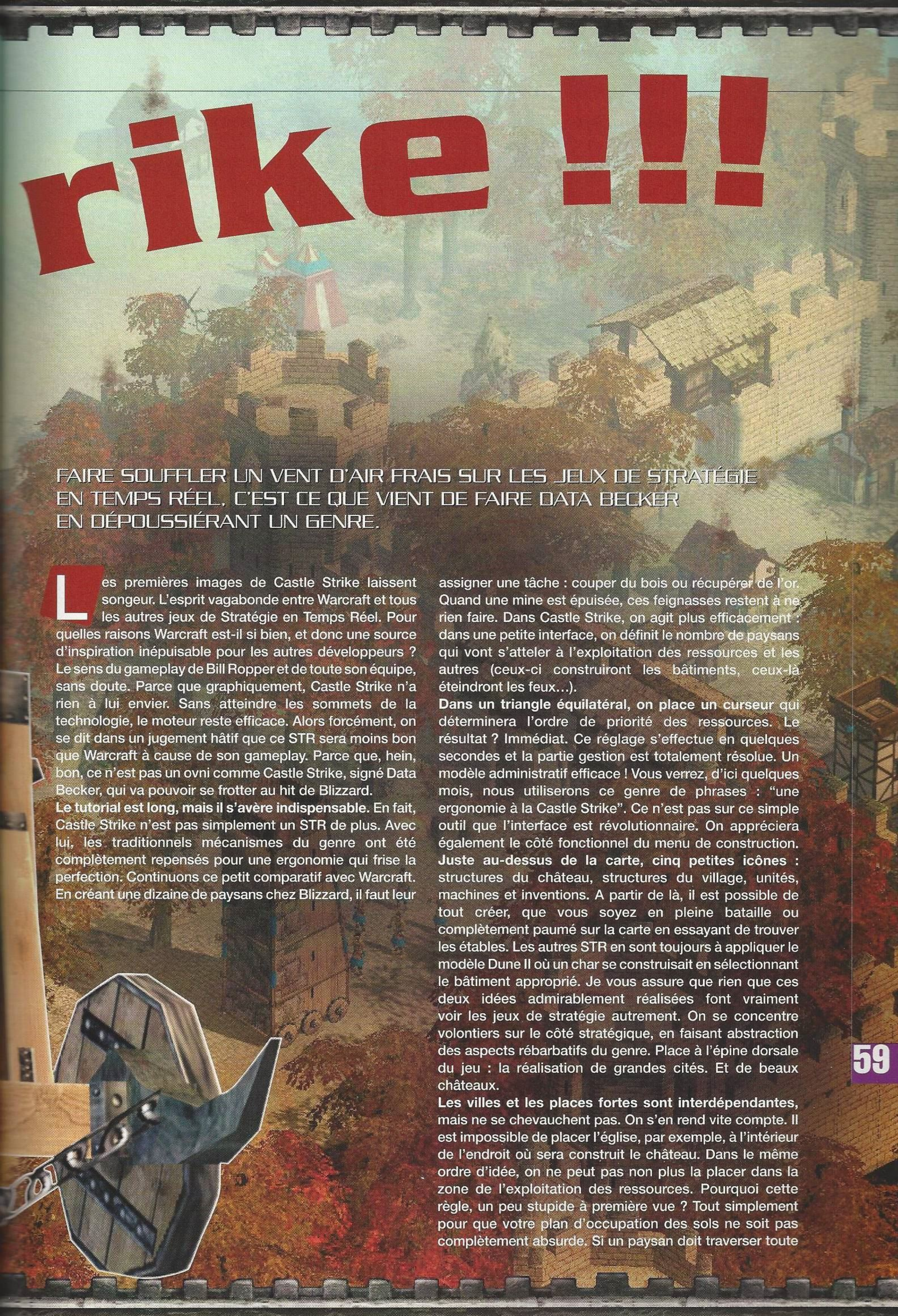
88

LE JEU

Partez à la conquête de châteaux et défendez aussi les vôtres en utilisant toutes les technologies de l'époque !







rike !!!

FAIRE SOUFFLER UN VENT D'AIR FRAIS SUR LES JEUX DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL, C'EST CE QUE VIENT DE FAIRE DATA BECKER EN DÉPOUSSIÉRANT UN GENRE.

Les premières images de Castle Strike laissent songeur. L'esprit vagabonde entre Warcraft et tous les autres jeux de Stratégie en Temps Réel. Pour quelles raisons Warcraft est-il si bien, et donc une source d'inspiration inépuisable pour les autres développeurs ? Le sens du gameplay de Bill Ropper et de toute son équipe, sans doute. Parce que graphiquement, Castle Strike n'a rien à lui envier. Sans atteindre les sommets de la technologie, le moteur reste efficace. Alors forcément, on se dit dans un jugement hâtif que ce STR sera moins bon que Warcraft à cause de son gameplay. Parce que, hein, bon, ce n'est pas un ovni comme Castle Strike, signé Data Becker, qui va pouvoir se frotter au hit de Blizzard.

Le tutorial est long, mais il s'avère indispensable. En fait, Castle Strike n'est pas simplement un STR de plus. Avec lui, les traditionnels mécanismes du genre ont été complètement repensés pour une ergonomie qui frise la perfection. Continuons ce petit comparatif avec Warcraft. En créant une dizaine de paysans chez Blizzard, il faut leur assigner une tâche : couper du bois ou récupérer de l'or. Quand une mine est épuisée, ces feignasses restent à ne rien faire. Dans Castle Strike, on agit plus efficacement : dans une petite interface, on définit le nombre de paysans qui vont s'atteler à l'exploitation des ressources et les autres (ceux-ci construiront les bâtiments, ceux-là éteindront les feux…).

Dans un triangle équilatéral, on place un curseur qui déterminera l'ordre de priorité des ressources. Le résultat ? Immédiat. Ce réglage s'effectue en quelques secondes et la partie gestion est totalement résolue. Un modèle administratif efficace ! Vous verrez, d'ici quelques mois, nous utiliserons ce genre de phrases : "une ergonomie à la Castle Strike". Ce n'est pas sur ce simple outil que l'interface est révolutionnaire. On appréciera également le côté fonctionnel du menu de construction.

Juste au-dessus de la carte, cinq petites icônes : structures du château, structures du village, unités, machines et inventions. A partir de là, il est possible de tout créer, que vous soyez en pleine bataille ou complètement paumé sur la carte en essayant de trouver les étables. Les autres STR en sont toujours à appliquer le modèle Dune II où un char se construisait en sélectionnant le bâtiment approprié. Je vous assure que rien que ces deux idées admirablement réalisées font vraiment voir les jeux de stratégie autrement. On se concentre volontiers sur le côté stratégique, en faisant abstraction des aspects rébarbatifs du genre. Place à l'épine dorsale du jeu : la réalisation de grandes cités. Et de beaux châteaux.

Les villes et les places fortes sont interdépendantes, mais ne se chevauchent pas. On s'en rend vite compte. Il est impossible de placer l'église, par exemple, à l'intérieur de l'endroit où sera construit le château. Dans le même ordre d'idée, on ne peut pas non plus la placer dans la zone de l'exploitation des ressources. Pourquoi cette règle, un peu stupide à première vue ? Tout simplement pour que votre plan d'occupation des sols ne soit pas complètement absurde. Si un paysan doit traverser toute

STRATEGIE

CASTLE STRIKE



1 Remparts. En fait, ils correspondent à une évolution technologique très importante.

2 Bonus. Quand les troupes se regroupent avec un héros, elles obtiennent des bonus.

3 Simple… et efficace. La construction du château est un véritable jeu d'enfant.

4 Infirmerie. On s'en sert assez peu car les survivants sont rares.

5 Héros. Comme les autres unités, leur démarche s'avère un peu rigide.

6 Vital. Les canons révèlent leur caractère obligatoire pendant tous les sièges.

la carte pour amener un peu de bois, vous serez bien vite confronté à l'idée que vous avez complètement foiré votre partie.

Ces zones de construction aiguillent aussi le joueur vers un certain tracé de château. Et là, c'est la grande claque. Par le passé, chaque fois qu'un joueur devait produire une place forte, un désastre le guettait. Les murs ne coïncidaient pas toujours et les pierres nécessaires à l'édifice exigeaient une économie provoquant parfois des révoltes de gueux. Ici, le résultat impressionnera tout le monde : on commence par faire le tracé du château au sol, on lance les travaux… Et sous nos yeux ébahis, la place forte est créée. On peut ajouter des tours, des remparts, des trébuchets à l'intérieur même des tours.

Dans les autres STR, il n'était pas rare de faire l'impasse sur la construction du château et de multiplier la mise en place de tourelles de défense. Ici, on profite de tous les aspects de Castle Strike. A ce moment-là, on se concentre sur l'objectif. Bon, pas de grandes surprises ! Il s'agit très souvent de raser le camp ennemi, dans le cadre de missions traditionnelles. En effet, parfois, le joueur se retrouve face à une sorte de clin d'œil vidéoludique. Comme une parodie de Commandos où il faut éviter de croiser le regard des gardes pour continuer son chemin. Amusant les premières minutes, gonflant les suivantes, à l'image de ces autres missions où la gestion disparaît, remplacée par des chevauchées d'un nombre limité d'unités.

Les attaques sont un modèle de stratégie. Les outils que nous avons vus précédemment permettent de se concentrer sur les sièges (ceux que l'on subit ou les autres !). Toutes les unités doivent servir et c'est véritablement une grande première. En général, le joueur apprécie telle ou telle unité et va la produire en quantité. Cette fois, vous avez besoin de spécialistes du corps à corps, d'archers, de canons… Un ou deux groupes attaquant de front la place forte ennemie se verraient



Au feu, les péons !

Ce sont les paysans qui s'occupent d'éteindre les feux quand ils ne sont pas occupés à extraire diverses ressources. La gestion du feu d'un bâtiment allie gameplay et réalisme. Si un bâtiment est sain, son niveau de flammes est à zéro. Quand il commence à flamber, ce chiffre augmente petit à petit, jusqu'à 100. A ce chiffre, le bâtiment perd très vite des points dans son état général. Et quand les paysans arrivent, ils jettent un seau d'eau, réduisant le quotient de feu de 20. Mais celui-ci continue cependant à monter tant qu'il ne revient pas à zéro. Quand le feu est éteint, les paysans réparent la structure.



5



4



6

anéantis en quelques minutes sans ouvrir la moindre brèche. Mais lorsque les murs ennemis offrent un passage, de nombreuses stratégies sont permises. Faut-il envoyer les gardes s'emparer des tours et ainsi s'emparer de trébuchets éventuels ou les archers faire leur travail ? Peut-être les canons ont-ils encore leur mot à dire ?

Alors, le premier jugement hâtif tient-il la route, ou Castle Strike peut-il se hisser sur le podium des jeux de stratégie ? Trancher ainsi, sur la seule base d'une bonne ergonomie, semblerait brutal. A la longue, on s'aperçoit que les sièges se ressemblent tous un peu, les missions ne comportant pas d'aspect de gestion changent pas mal la vie, même si elles sont moins intéressantes. Les héros ne bénéficient pas du même développement que dans "War3". Et tous les camps se ressemblent ! Nous sommes donc bien loin des variétés pouvant exister entre orques et morts-vivants. Mais pour l'intelligence de l'interface et pas mal d'autres points, Castle Strike mérite une palme. Léo de Urlevan

CASTLE STRIKE — **±50€**

DÉVELOPPEUR :	Data Becker
ÉDITEUR :	Poinsoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	mars 2004
SITE :	www.castlestrike-game.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 à 1 GHz ; 128 Mo de RAM

☺
- Interface parfaite
- De très bonnes idées
- Construction du château

☹
- Les missions sans partie gestion
- Modélisation des persos

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	80
PRISE EN MAIN	88
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	90

89



ACTION

LEGACY OF KAIN : DEFIANCE

LE JEU

En quête de salut, Kain (le vampire) et Raziel (sa créature) devront s'unir ou se détruire pour rétablir la paix dans le royaume de Nosgoth.

1

Et au milieu co

LE SEIGNEUR DES VAMPIRES, KAIN, ET SA CRÉATURE DÉCHUE, RAZIEL, SONT ENFIN RÉUNIS POUR L'ÉPISODE ULTIME !

Prenons deux joueurs au hasard ! Socrates ignore tout de Kain, Raziel, Mœbius et consorts… Léo, en revanche, pousse la passion à enrouler une écharpe montante autour du cou, se promène la nuit dans les cimetières, et se laisse pousser les caniches… euh, non, les canines ! Jouer à Legacy of Kain : Defiance ne s'appréhendera pas de la même manière pour nos deux cobayes.

Socrates ne comprendra pas grand-chose à l'histoire, mais brandira fièrement l'épée Soul Reaver et éliminera tous ses opposants avec une cruauté animale. Au bout de deux heures de jeu, il lui reprochera sa linéarité, sa monotonie chronique, ses ennemis peu diversifiés, certaines phases d'explorations ennuyeuses, la criminelle gestion des caméras, son absence de difficulté, et ses musiques soporifiques. Au bord du coma, il préférera désinstaller ce beat'em'all teinté d'aventure et retourner jouer (incompréhensible !) à L'Entraîneur 4.

Quant à Léo, il verra les choses sous un autre angle. Nosgoth, c'est un peu sa seconde maison. Il sait par exemple qu'il y a 2500 ans, ce royaume vivait dans une paix maintenue par neuf sorciers-gardiens. Il sait aussi que Séraphins, Hyldens et vampires ont concouru à sa perte. Defiance est donc le titre majeur pour les adeptes : graphiquement plus abouti, il s'avère surtout le point final d'une ambitieuse série de cinq épisodes.

Pour la première fois depuis le début de la saga, le joueur incarnera alternativement Kain et Raziel. Et ce, à durée égale. Côté histoire, aucun reproche si ce n'est la nécessité de rejouer les cinématiques plusieurs fois pour saisir la mœlle scénaristique. Toute la force du titre repose sur une pléthore de personnages charismatiques, de zones à explorer,



1 Duo d'enfer.
Dans ce jeu, on pourra diriger les deux persos.

2 Tête à tête.
Le spectre fera-t-il le poids cette fois ?

3 Janos Audron.
Ce vampire décati a été le gardien de la Reaver.

4 Traître !
Les combat sont pas toujours fair-play.

L'œil de Kain

Le meurtre d'Ariel, gardienne de l'Equilibre, entraîna le royaume à sa perte. Kain, aristocrate vaniteux, allait bien malgré lui concourir à la destinée de Nosgoth. Désigné comme son successeur, il fut à son tour assassiné puis ressuscité sous la forme d'un vindicatif et dangereux vampire. Se faisant à sa condition d'immortel, Kain dut choisir entre son sacrifice pour la restauration de l'équilibre, et le contrôle du monde. Qu'auriez-vous fait à sa place ?

ule une Reaver

et sur une arme légendaire : la Soul Reaver ! Kain possède l'originale, plutôt classique comparée à la version spirituelle de Raziel. Cette dernière offre donc à son heureux détenteur l'accès à des niveaux supérieurs en plus de nouveaux pouvoirs dévastateurs, grâce à l'absorption d'éléments naturels lors d'épreuves physiques ou mentales.
Si vous appréciez le scénar', vous ne pourrez plus décrocher avant la fin, au risque de l'achever en une douzaine d'heures. Côté technique, n'écoutez pas Socrates : tout n'est pas si noir. Le moteur tient bon la route, avec un petit plus pour la gestion des ombres, des reflets et des lumières. Le son produit aussi son quota d'ambiance, avec tous les cris les SOS, en plus des lamentations et autres grognements rappelant curieusement Max Payne. Le point commun avec Max Payne ? Un univers sombre, une quête extérieure pour délivrer un mal intérieur, quelques dialogues servis par de très bons doublages, et de longs monologues : la recette du bon jeu selon Léo. Si, comme lui, vous avez déjà posé vos grosses pattes sur les précédents titres, vous ne serez pas déçu du voyage. Mais s'il vous faut une bonne dose d'adrénaline et une ambiance rock'n roll, passez votre chemin !

Stef

LEGACY OF KAIN : DEFIANCE — ±55€

DÉVELOPPEUR :	Crystal Dynamics
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	23 janvier 2004
SITE :	www.legacyofkain.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 700 MHz ; 128 Mo de Ram ; 2 Go sur disque dur

+
- L'histoire bien ficelée
- Des doublages très "pro"

−
- La caméra cachée
- De grands moments de solitude

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	80
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	–

85

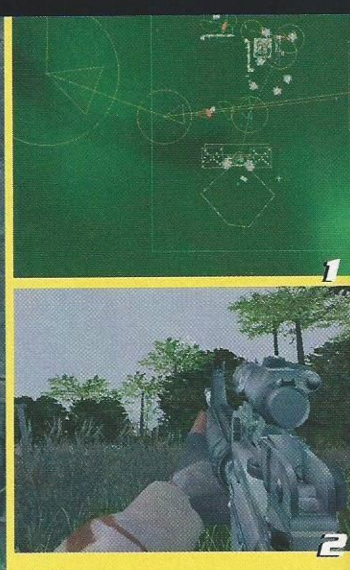
DELTA FORCE : BLACK HAWK DOWN "TEAM SABRE"



LE JEU

En Colombie, avec le commando Delta Force, ou en Irak, avec les SAS anglais, vous faites la guerre aux méchants avec des gros fusils à bord de véhicules pour militaires fans de tuning.

Colo. Sur le pont d'Avignon, on dézingue, on dézingue…



1 Plus. Le seul intérêt du jeu reste le Multi, avec son éditeur.

2 Poète. Avec mon fusil à lunette, je regarde les étoiles.

Le droit chemin

UN ADD-ON PAS CHER, POURQUOI PAS ? MALHEUREUSEMENT, IL FAUDRAIT VOIR À NE PAS NOUS REFILER DES BUGS EN BONUS.

Loin du Delta Force tactique originel, Black Hawk Down, galette nécessaire pour pouvoir jouer à cet add-on, nous proposait gaiement de divertir les Somaliens en leur tirant dessus. A bord d'une jeep, de joyeux étudiants potaches déguisés en G.I. passaient leur "Spring Break" à mitrailler des Africains affamés, dévalant les collines qui jalonnaient la route des vacances. Douce et innocente image du jeu vidéo !

Ici, avec Team Sabre, c'est du sérieux. On part pour deux nouvelles campagnes. La Colombie, pour éradiquer les cartels de drogue, et l'Irak, pour protéger les puits de pétrole. Ce formidable CD-Rom ludo-éducatif propose des richesses insoupçonnées. On se croirait dans American Pie 4 : Stiffler entre en guerre. Un commando de Stiffler en fait. En effet, vos compagnons de trekking se tirent dessus. Une catastrophe !

Un peu de discipline, soldats. Lorsqu'ils veulent batifoler dans les fourrages, Dieu les rappelle à l'ordre et en dix secondes tout le monde doit être revenu sur le parcours sinon c'est "GAME OVER". On ne plaisante pas. Pour vous aider à rester dans le (droit ?) chemin, les véhicules ne sont pas contrôlables. Comme ceux des manèges. Contrairement à K2000, ils vous envoient au casse-pipe, donc mieux vaut utiliser ses rangers.

Colombie ou Irak, au final, avec le même moteur graphique que le Black Hawk Down (patch compris), ça donne des envies de vacances. De grands espaces, une eau magnifique… Mais mieux vaut y aller en ermite, les gens là-bas ont la tête toute carrée ! Jolies musiques. Beaucoup de Vraoum, et de Tadatatatata ! Y a-t-il un club au moins pour les rencontres ? Bien sûr ! Une trentaine, avec un mode Multijoueurs qui sauve le voyage. Remarquez, vu le prix…

En plus, dans ces pays, l'artisanat est sacrément développé, si bien qu'avec une truelle, deux bambous et l'éditeur fourni, vous pourrez construire vous-même votre petit bout de paradis… Pour inviter vos amis à s'entre-tuer. Alors, elle n'est pas belle, la vie ?

Jérôme

DELTA FORCE : BLACK HAWK DOWN "TEAM SABRE" — ±25€

DÉVELOPPEUR :	Novalogic
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.novalogic.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 4 à 1,4 GHz ; 256 Mo de RAM ; GeForce 3 ou équivalent

☺
- Le prix
- Le Multi et l'éditeur

☹
- Les bugs
- Les véhicules qu'on ne contrôle pas

CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	72
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	65
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	74

68



La magie au service des stratèges



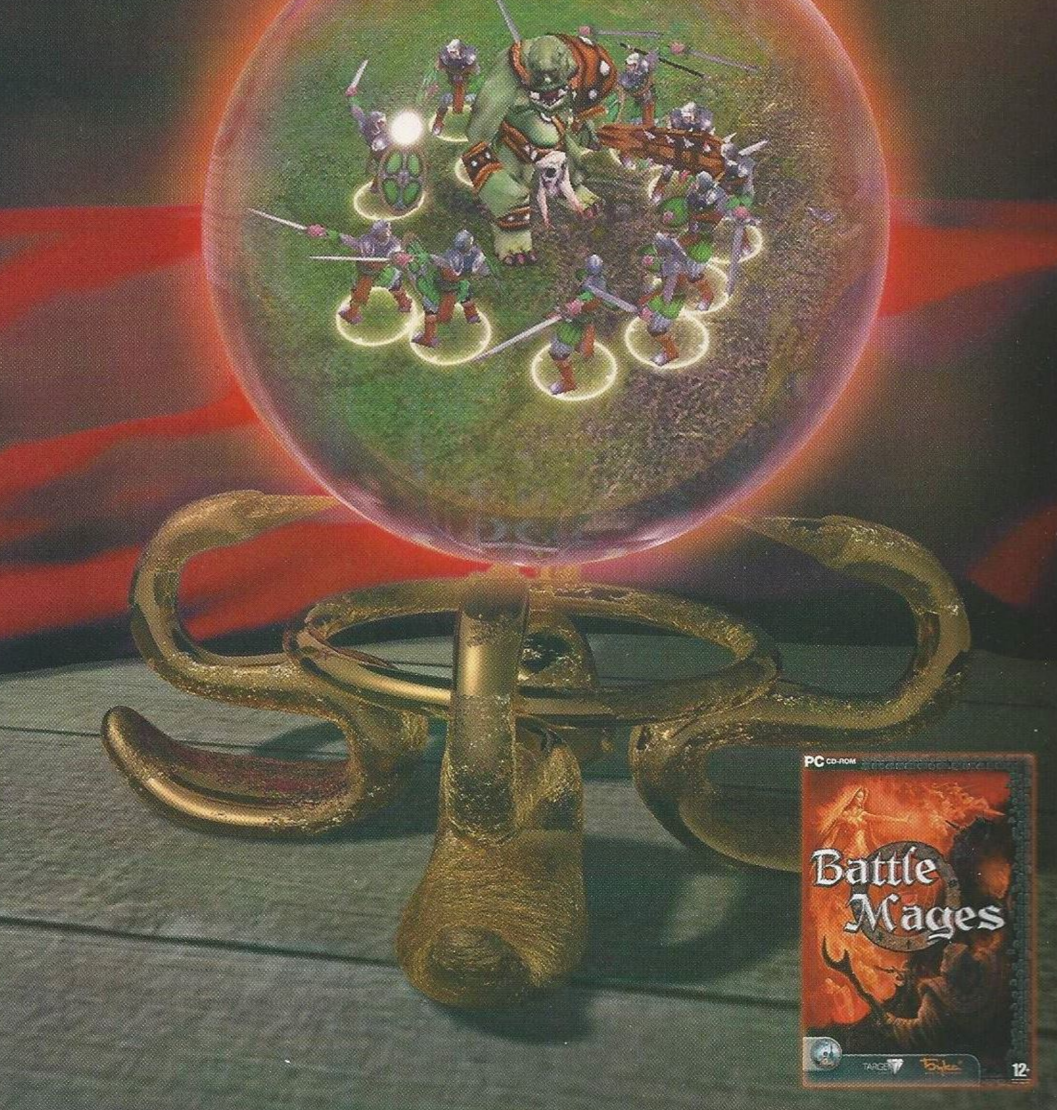
Un mix réussi de stratégie temps réel
et de jeu de rôle.
Une expérience unique !



45 sorts différents
aux rendus visuels impressionnants
et aux effets dévastateurs !



Des batailles gigantesques avec
plusieurs centaines d'unités à l'écran,
en solo comme en multijoueurs.

















UN VOISIN D'ENFER ! 2 : EN VACANCES

LE JEU
Dans un huis-clos sartrien à l'intrigue complexe, un homme seul a pour mission de piéger son voisin en string.

1 Collecte.
Vous avez ramassé tout ce qui pouvait l'être. Reste à essayer de vous en servir.

2 Préparation H.
L'humour est universel.

Hommage au plus grand

RECONNAÎTRE LES INFLUENCES PUISÉES CHEZ LES GRANDS ARTISTES N'EST PAS MONNAIE COURANTE CHEZ LES DÉVELOPPEURS...

Alfred Hawthorn Hill est mort il y a bientôt douze ans. Si certaines de ses prestations viennent de sortir sous la forme d'un formidable coffret DVD, peu de joueurs seraient à même de résumer une telle carrière. Tour à tour satiriste, acteur ou chanteur, Alfred utilisait le comique pour véhiculer ses messages de détresse à un monde qui ne le comprenait pas. Pourtant, chez Jowood, la finesse d'Albert n'est pas un vain mot, mais une mine d'or reconnue.

Cette création multimédia sera sans nul doute à la prochaine biennale de Guinguen. Avec une débauche d'effets humoristiques, elle permet de revenir sur les grandes étapes de la création hillienne. D'abord la situation. A l'écran, un décor choisi parmi un total de deux, qui s'intervertissent entre chaque scène. Minimalisme, dépouillement... Quatre zones bien distinctes, pour une sorte d'Apartheid angoissant.

Afin de symboliser l'intolérance et l'incompréhension, deux hommes : votre voisin et vous. Bien sûr, à aucun moment, vous ne devez être dans la même zone sous peine d'une extrême tension physique. Un scénario d'une richesse incroyable. Tel Alfred, vous devez pousser l'autre dans ces derniers retranchements... Et ce, par tous les moyens !

Morceaux choisis. L'autre est sur la plage. Un râteau traîne là. Recouvrez-le d'algues et attendez qu'il marche dessus. Ce vide comique répété à outrance (on pense notamment au papier toilette enduit de sauce pimentée, du faux aileron de requin et aux autres coussins péteurs) allié à une réalisation éthérée (faites le tour du décor, ramassez tout ce qui clignote, puis appuyez partout) nous ramène aux vraies questions posées par Alfred.

Comme pour mieux respecter les goûts de l'artiste en la matière, Jowood a opté pour un casting de choix. Vêtu de son slip léopard, le voisin (symbole de l'animalité) brûle d'amour pour Olga, gironde et court vêtue (symbole du désir qui sauve parfois l'Homme de sa réalité). Toute l'équipe de *Gen4* se joint à moi pour vous encourager à approcher, via ce CD-Rom, toute la beauté de l'œuvre d'Alfred "Benny" Hill.

Jérôme

UN VOISIN D'ENFER ! 2 : EN VACANCES — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Jowood Vienne
ÉDITEUR :	Big Ben Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.neighbours-from-hell.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 2 ou équivalent

☺ La présence fantômatique de Benny Hill

☹ Il manque le petit chauve

CLASSEMENT

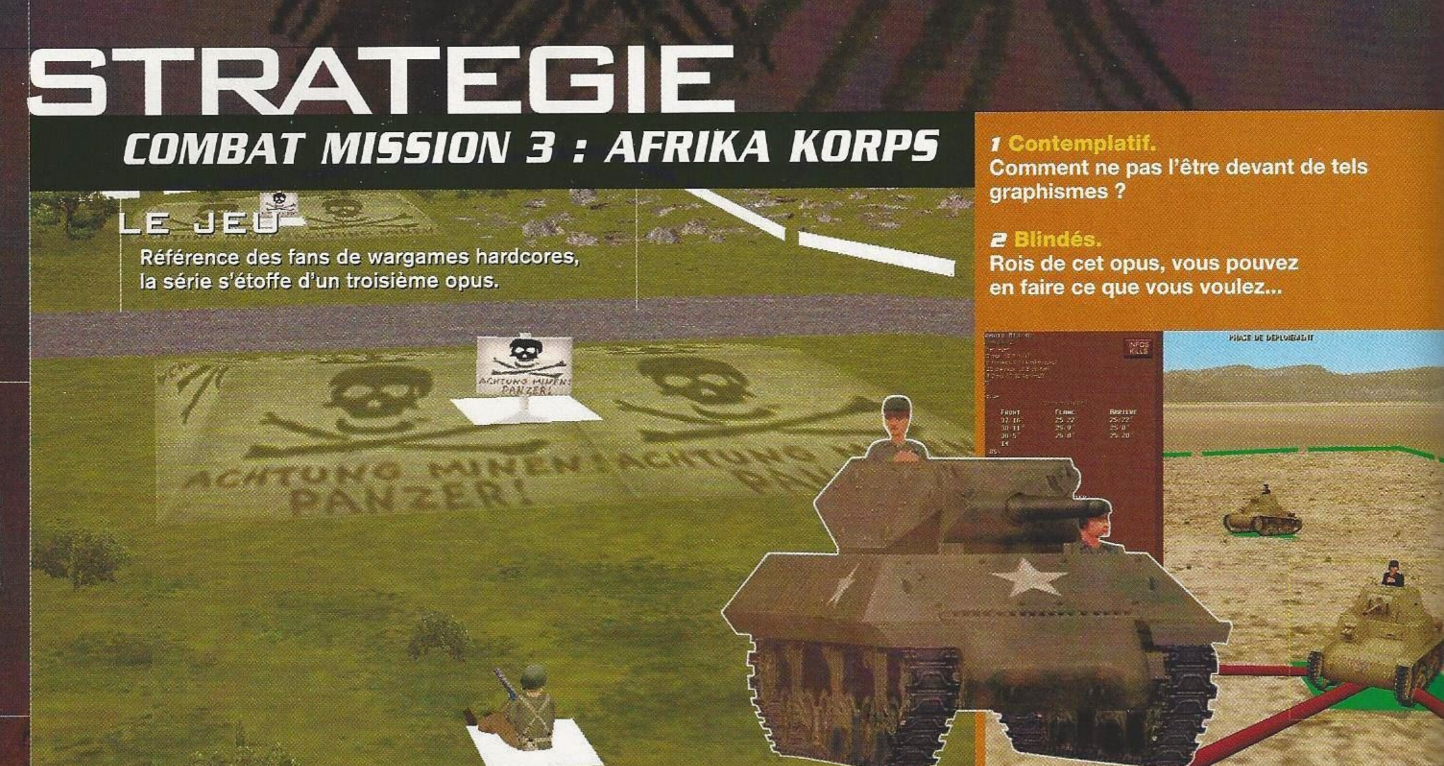
GRAPHISME	60
SON	55
PRISE EN MAIN	75
AMBIANCE	65
DURÉE DE VIE	65
MULTIJOUEURS	-

65



Vous savourerez la Paix des Braves...
Vos ennemis connaîtront le goût du sang et des larmes.
HIDDEN & DANGEROUS
www.hidden-and-dangerous.com
SERVEURS DE JEUX OFFICIELS
DISPONIBLES SUR ServeursDeJeux.com
© 2003 Illusion Softworks. Illusion Softworks, les logos Illusion Softworks et Hidden and Dangerous sont des marques commerciales de Illusion Softworks. Gathering, le logo Gathering, Take Two Interactive Software et le logo Take Two sont des marques commerciales de Take Two Interactive Software. Toutes les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Développé par Illusion Sofworks. Edité par Gathering. Utilise la technologie Bink Vidéo.
16+
A TAKE-TWO COMPANY
PC CD
illusion softworks

COMBAT MISSION 3 : AFRIKA KORPS



LE JEU
Référence des fans de wargames hardcores, la série s'étoffe d'un troisième opus.

1 Contemplatif. Comment ne pas l'être devant de tels graphismes ?

2 Blindés. Rois de cet opus, vous pouvez en faire ce que vous voulez...

La guerre des Playmobils

RARES SONT LES JEUX ENTIERS. SANS CONCESSIONS. COMBAT MISSION EST DE CEUX-LÀ. MALGRÉ UNE GUEULE PAS POSSIBLE !

Vous souvenez-vous de la note qu'avait eue Combat Mission 2 : Barbarossa To Berlin dans le *Gen4* n°160 ? 85 % ! Il y a des jeux qui marquent leur époque sans trop qu'on sache pourquoi. Là on sait, tellement il est difficile d'oublier ces screenshots de l'impossible, capturant sur le vif le jeu le plus laid de ces dernières années. Deux Allemands carrés et rougeots, planqués sous un tas de pixels. Inoubliable ! Le verdict l'acquittait pourtant amplement. Les Combat Mission se moquent bien d'être immondes. Voués corps et âme à une niche de fans de wargames, ils les ravissent à coup sûr. **Une carte gigantesque avec deux joueurs face à face,** possédant des tas de données : altitude, fiche technique des véhicules, moral des troupes, nom de jeune fille des soldats... Le genre de joueur reconnaissable à ses yeux grands ouverts quand on lui parle. Nouvelle bataille à la mode (on vient d'avoir droit à Afrika Korps versus Desert Rats), on retourne à Ermenonville pour s'amuser gaiement à faire la guéguerre et choper des mycoses dans le sable. Ermenonville ok, mais en Libye ! Vous passerez aussi par les montagnes de l'Italie. Et pour les plus aventureux, un éditeur de niveaux digne d'un TO7 vous propose des aventures insoupçonnées...
Revenons au joueur ! Nous en avons un spécimen à la rédac'. Il s'appelle Jean-Louis. Un peu brutal parfois mais adorable... C'est notre chef de fabrication, et il aime les soldats. Petits, grands, qui sentent le sable chaud ou autre chose. Il connaît tout sur l'épaisseur des blindages des tanks, sur la portée d'une mitrailleuse des armées de Rommel et, à le voir, il est ravi en jouant à ce titre. L'interface est simple, très simple même. Elle permet de gérer tous les paramètres de ce jeu de stratégie tour par tour sans effort, pour mieux se consacrer à la tactique.
Ici les blindés font des nuages de sable, et les montagnes rendent ardus certains combats. C'est bien là la seule nouveauté, mais Jean-Louis est heureux. Il a de nouveaux tanks. Le secret des Combat Mission : ensorceler ses fans en leur permettant de se mettre sur la tronche comme des grands ! Elle est belle, la tactique...

Jérôme



COMBAT MISSION 3 : AFRIKA KORPS — ±35€

DÉVELOPPEUR :	Big Time Software
ÉDITEUR :	Battlefront.com
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.combatfrance.com/cm3

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 2 ou équivalent

☺
- Plus de 60 missions
- Un éditeur
- Toujours le sérieux des CM

☹
- Il faut attendre la prochaine génération pour un nouveau moteur

CLASSEMENT

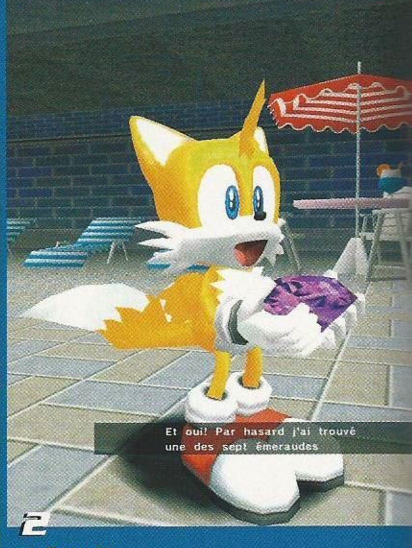
GRAPHISME	20
SON	50
PRISE EN MAIN	76
AMBIANCE	80
DURÉE DE VIE	79
MULTIJOUEURS	87

82

SONIC ADVENTURE DX

LE JEU

Le Dr Robotnik, ennemi juré du hérisson bleu qui carbure aux "amphets", essaie de voler les sept émeraudes magiques.



1 Coquin. Après l'effort, le réconfort.

2 Tails, le vieil ami. Robotnik a "engendré" une créature qui tire sa force des émeraudes.

Excès de vitesse

VOICI UN TEST À LA VITESSE DU SON… COMME LE TEMPS CONSACRÉ À CE PORTAGE JUSTEMENT !

Sonic c'est quoi ? D'abord un produit marketing destiné à concurrencer le Mario de Nintendo. Il s'agit donc d'un jeu de plates-formes à la base. Pour bluffer les bambins de l'époque, Sega mise tout sur la vitesse de scrolling de sa Mégadrive. Résultat : un jeu ultra-speed, où on ne comprend pas toujours ce qui se passe, avec un design technoïde japonais de bon goût.

Dix ans après, qu'en reste-t-il ? Sega se remet à peine de sa déroute financière. La plate-forme, c'est mort. Mario agonise à cause de tous les champignons qu'il s'est envoyés dans les années 80… Et le hérisson bleu a du mal à passer pour une icône de la jeunesse mondiale face à Jonatan Cerada.

Naka San, cerveau de la Sonic Team, studio dédié au schtroumpf qui pique, décide il y a quelques années de ressortir un Sonic Adventure en 3D. Avec une idée géniale : l'histoire d'un hérisson qui saute partout super vite, cherchant désespérément à remplir les lacunes d'un scénario inexistant. Le secret est là : fan de Sega un jour, fan de Sega toujours.

Avec la définition de nos bécanes, les textures semblent trop pauvres pour être honnêtes. Ça sent le portage à la va-vite. Le mode de contrôle à la souris fait sourire, mais avec un pad en main, ça s'arrange. Mieux vaut ne pas s'arrêter, sinon les caméras s'emballent. Rien de bien grave. Sonic n'est pas venu seul, l'arrogant Knuckles et Tails (avec ses deux queues) sont de la partie. Le premier vole, l'autre plane. A vous de les choisir en fonction du niveau.

Rapidement, on oublie les mauvais côtés du portage, et on se prend au jeu, en faisant accélérer le loustic jusqu'à ne plus rien contrôler. Autre bon point, ils ont adapté la connectivité GBA qui venait de la version GameCube. De ce fait, il est possible ici de se créer plein de tamagotchis. C'est niais, mais ça marche. Et pour tous les fans d'émulation, 12 jeux GameGear de la grande époque sont à débloquer.

Jérôme

SONIC ADVENTURE DX — ±45€

DÉVELOPPEUR :	SEGA
ÉDITEUR :	SEGA
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.sonic-dx.com/pc/fr/

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce3 ou équivalent

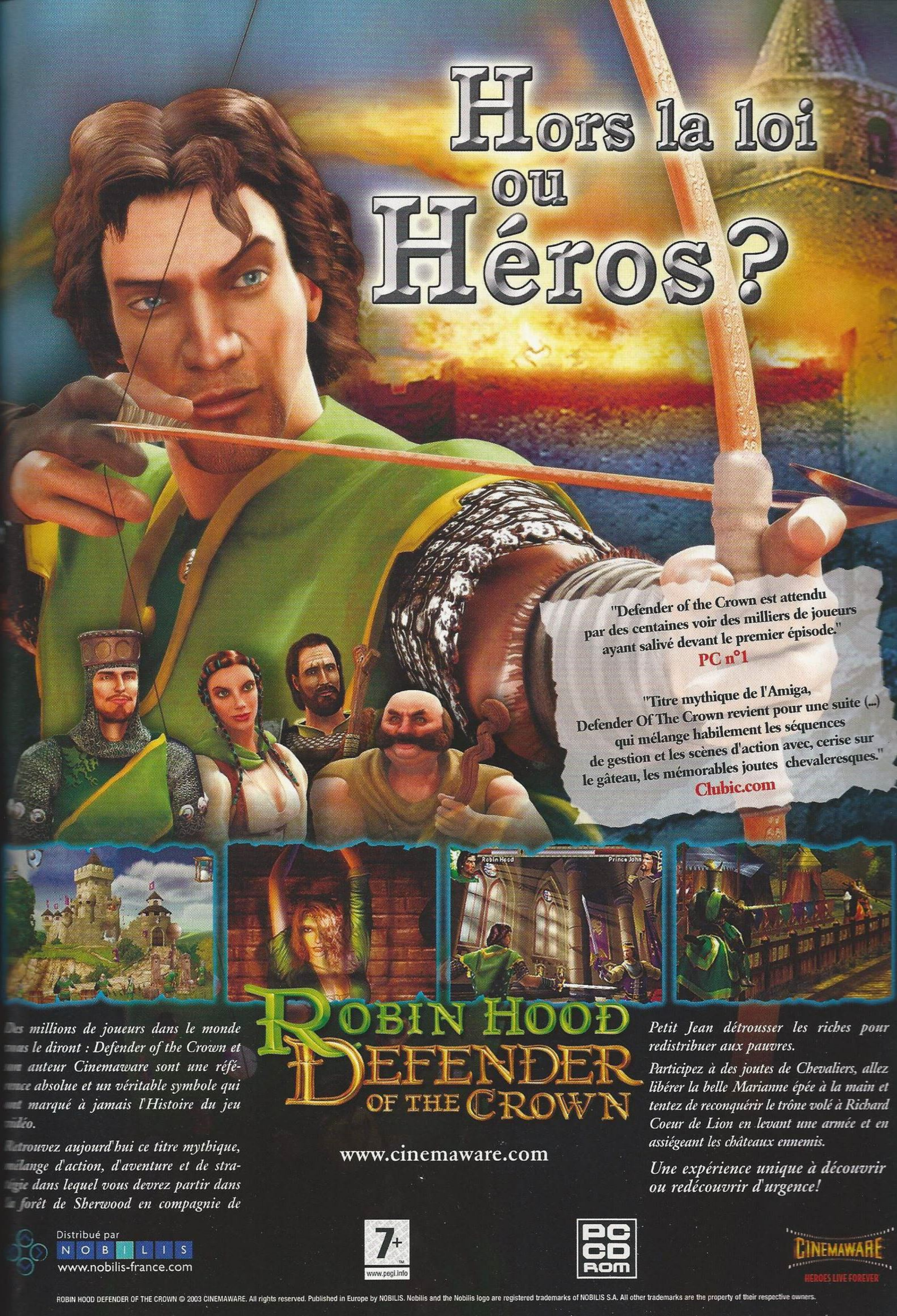
☺
- Le plaisir de retrouver Sonic
- 12 jeux GameGear à débloquer

☹
- Sonic et le PC, ça fait deux !

CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	80
PRISE EN MAIN	71
AMBIANCE	76
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	-

72


Hors la loi
ou
Héros ?
"Defender of the Crown est attendu
par des centaines voir des milliers de joueurs
ayant salivé devant le premier épisode."
PC n°1
"Titre mythique de l'Amiga,
Defender Of The Crown revient pour une suite (...)
qui mélange habilement les séquences
de gestion et les scènes d'action avec, cerise sur
le gâteau, les mémorables joutes chevaleresques."
Clubic.com
Robin Hood
Prince John
ROBIN HOOD
DEFENDER
OF THE CROWN
Des millions de joueurs dans le monde
le diront : Defender of the Crown et
auteur Cinemaware sont une réfé-
absolue et un véritable symbole qui
marqué à jamais l'Histoire du jeu
rouvez aujourd'hui ce titre mythique,
nge d'action, d'aventure et de stra-
dans lequel vous devrez partir dans
forêt de Sherwood en compagnie de
Petit Jean détrousser les riches pour
redistribuer aux pauvres.
Participez à des joutes de Chevaliers, allez
libérer la belle Marianne épée à la main et
tentez de reconquérir le trône volé à Richard
Coeur de Lion en levant une armée et en
assiégeant les châteaux ennemis.
Une expérience unique à découvrir
ou redécouvrir d'urgence!
www.cinemaware.com
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com
7+
www.pegi.info
PC CD ROM
CINEMAWARE
HEROES LIVE FOREVER
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN © 2003 CINEMAWARE. All rights reserved. Published in Europe by NOBILIS. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A. All other trademarks are the property of their respective owners.

Tricher, c'est la vie...

ET CE N'EST PAS GUITRY QUI DIRA LE CONTRAIRE. IL A DÉPEINT EN EFFET UN HÉROS DONT LA VIE A ÉTÉ SAUVÉE PAR LA TRICHERIE. CE QUI L'A DÉCIDÉ À EN FAIRE UN VÉRITABLE MODE DE FONCTIONNEMENT. IL Y A UN PEU DE GUITRY DANS CHAQUE HABITUÉ DE CETTE PAGE : VOUS REFUSEZ DE MOURIR ET VOUS ALLEZ JUSQU'AU BOUT DES CHOSES. LE RÉSULTAT ? VOUS VOYEZ PLUS DE JEUX. ET VOTRE VIE EST BIEN PLUS PALPITANTE QUE CELLE D'HONNÊTES GENS. LA TRICHE ? MY WAY OF LIFE...

LÉO

Castle Strike

Pendant une partie, appuyez sur **Entrée** et saisissez les **codes** suivants :

therock	1 000 unités de pierre
ent	1 000 unités de bois
gabriel	1 000 unités de fer
dutyfree	1 000 unités d'or
itsgoodtobetheking	10 000 unités dans chaque ressource
keepemcoming	Unités invincibles
enlightenme	Voir toute la carte
iamsolame	Victoire
myhomeismycastle	Nombre d'unités au maximum

Testé sur la bêta française



Deus EX : Invisible War

Allez dans le répertoire d'installation du jeu, ouvrez le **dossier "system"** et faites une sauvegarde du fichier **defaut.ini**, par sécurité. Ouvrez-le et modifiez la ligne **"T__d=" en "T__d=Talk"** (sans les guillemets). Lancez-le jeu, appuyez sur la touche **T**, supprimer le mot **"say" puis saisissez** :

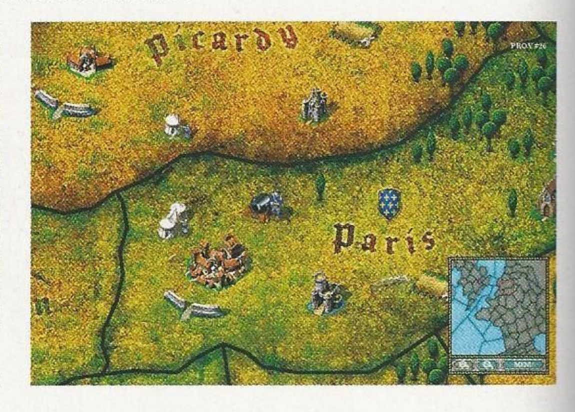
legend	Pour voir tous les cheat codes
iamwarren	Pour devenir invisible

Pour voir la cinquième fin, en bonus, il faut faire deux ou trois petites choses. A Liberty Island, allez sur la carte de l'Unatco et prenez le drapeau dans la première pièce. Dirigez-vous vers le bureau de Manderly, dans la salle de bain pour être précis. Mettez le drapeau dans la baignoire, et tirez la chasse d'eau. Vous serez propulsé dans une scène marrante, une soirée un peu spéciale. ***Testé sur la finale américaine***

La guerre de 100 ans

Lancez le jeu, appuyez sur la touche TAB et saisissez les codes suivants :

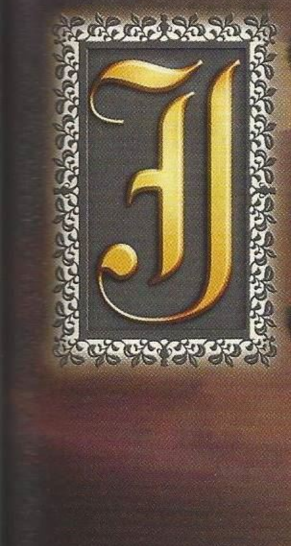
stefanrehn	Victoire assurée dans les combats
utopia	Rebellions matées
svensk	Les adversaires ne vous déclarent plus la guerre
richardnice	1 000 points de victoire
manunited	50 000 écus
dimmuborgir	Toutes les unités ennemies visibles



Testé sur la bêta française

WARS & WARRIORS

Jeanne d'Arc





An de grâce 1429. La Guerre de 100 ans fait rage et les anglais prennent petit à petit le contrôle de la France. Mais voilà qu'une jeune pucelle s'oppose à cette domination et renverse le cours des événements. Cette femme, c'est Jeanne d'Arc. Saurez-vous la mener à la victoire finale et éviter sa tragique destinée ?



Combattez!

Soyez le guerrier

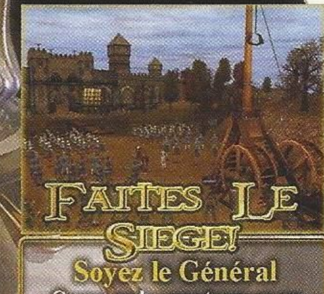
Réalisez d'impressionnantes combo pour vaincre votre ennemi au coeur de l'action!



Commandez!

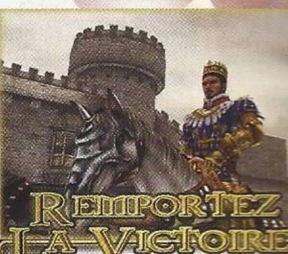
Soyez Jeanne d'Arc

Vivez la vie de celle qui libéra la France du joug des anglais au travers de batailles historiques!



Soyez le Général

Commandez vos troupes au combat et pendant les sièges dans un mix unique d'action et de stratégie temps réel!



Devenez une légende

Passez à la postérité et faites en sorte que l'Histoire se souvienne de vous!



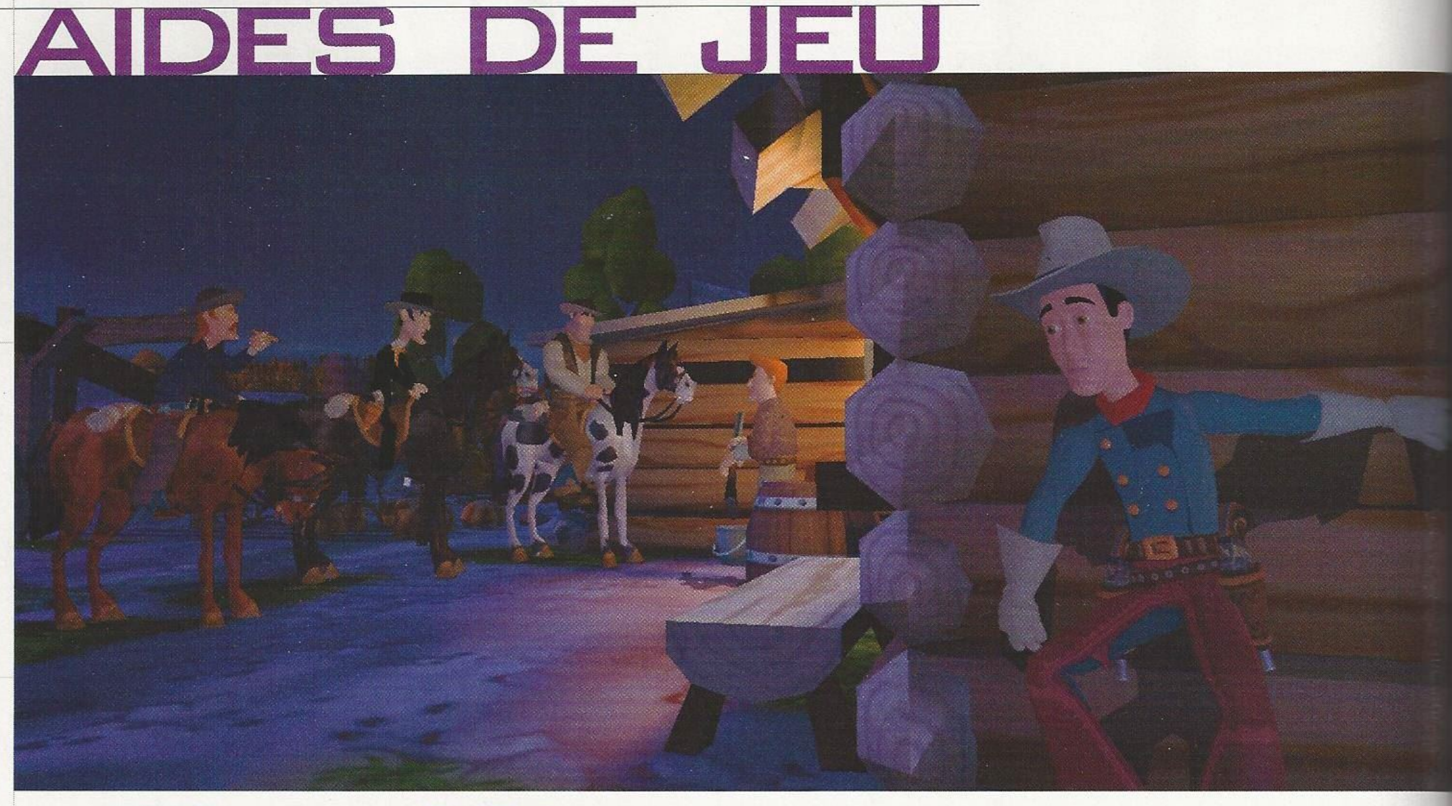


www.enlight.com

www.joa-game.com







The Westerner

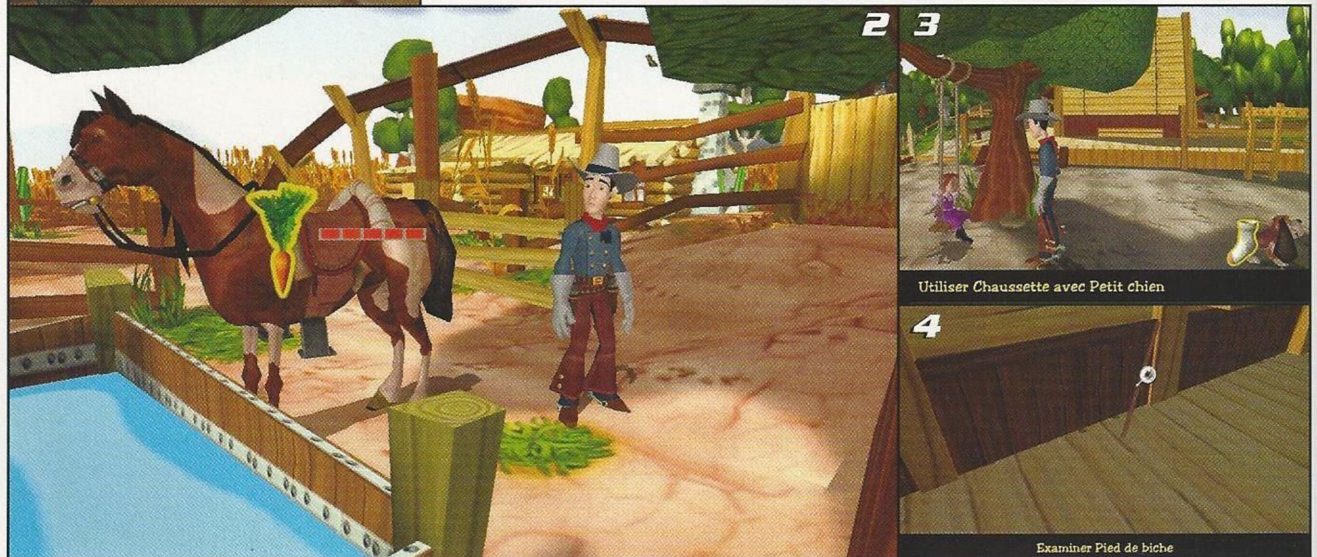
Once upon a time

Dès le réveil, prendre la corde, la ceinture et les revolvers dans le tiroir. Ils sont en plastique, le gamin des Bannister ayant pris les vrais. Dans la cuisine, récupérer les pommes dans le placard et **voler le dollar caché dans un tiroir de la table (1)**.

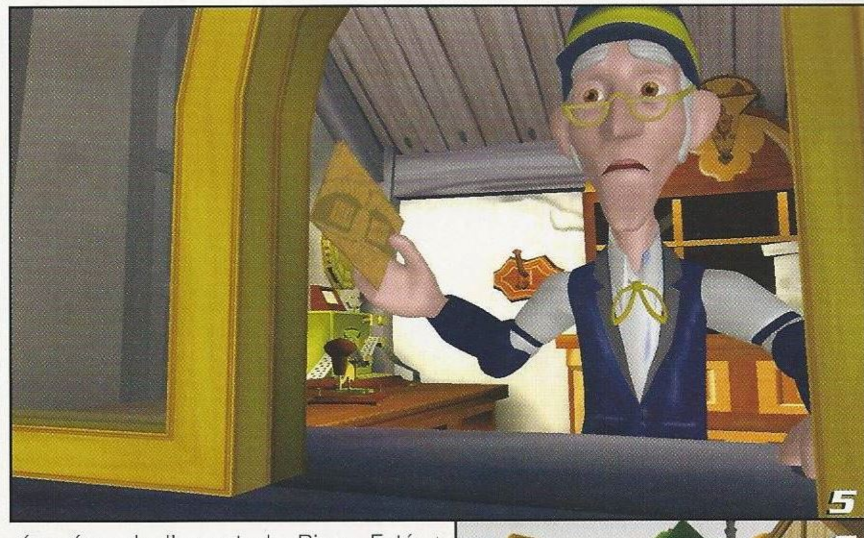
Fouiller un peu partout dans l'espoir d'en trouver d'autres. Prendre également le soufflet et le chapeau. On ne peut pas sortir sans lui.

Prendre le seau à côté des WC, ainsi que le tronc d'arbre près du hangar et la chaussette sale dans le panier. Remplir le seau à l'aide de la pompe à eau, puis le jeter sur le sol en semence. Répéter cette action trois fois, afin d'obtenir cinq carottes pour le cheval. Dans l'écurie, prendre la corde, la selle et la scie. Mettre la selle sur le cheval et lui donner les carottes. Une fois sur la carte, se rendre à la ferme d'Alvin.

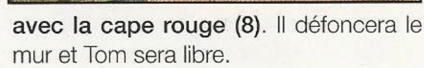
Chez Alvin, prendre le pied-de-biche près de la cheminée et monter à l'étage afin de récupérer le panier près de l'échelle. Dans la cour, utiliser la corde et le seau trouvé sous le porche avec le puit. Une fois le seau rempli, le jeter sur le sol en semence pour obtenir quatre carottes. Près de la porcherie, trouver le dispositif ACME pour scier les troncs et s'en servir pour récupérer des bûches. **Monter sur le cheval pour retourner sur la carte (2).** Entrer dans l'école et, après la cinématique, reprendre les revolvers et le chapeau. Dans le bureau au fond à gauche, prendre la règle. Et dans celui de Rhiannon, l'institutrice, prendre le stylo. Puis **parler avec la petite fille dans la cour, et lui demander d'utiliser le chien (3).** Elle veut une photo de Jesse James,



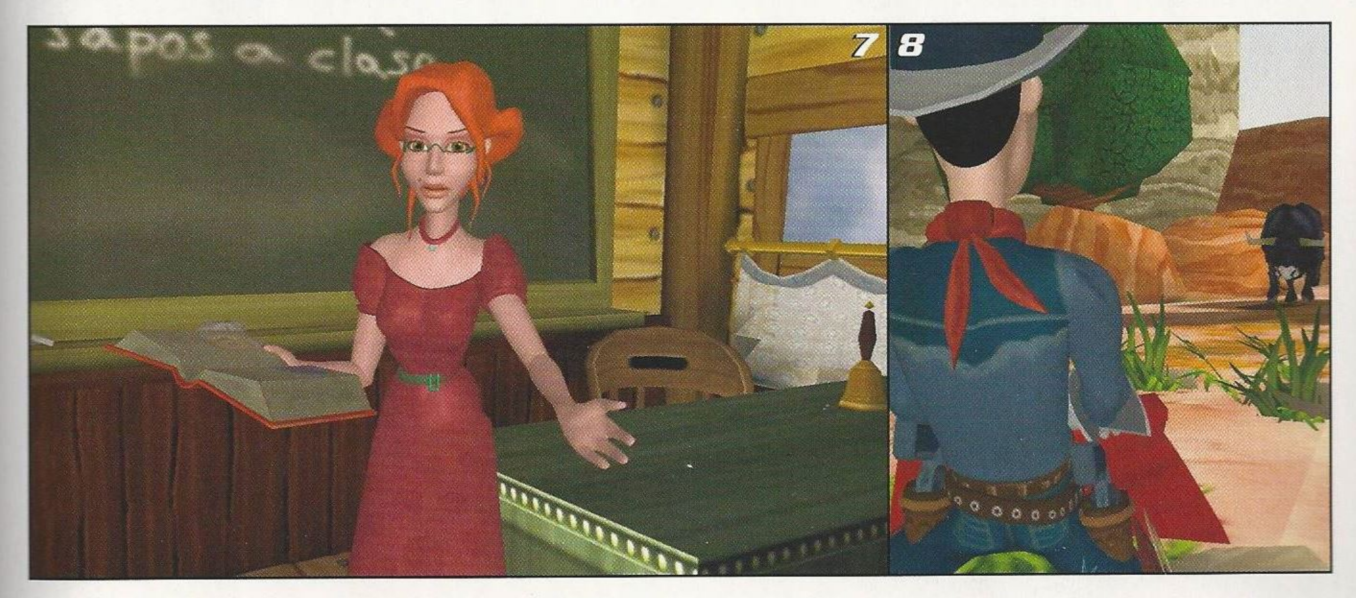
alors il faut lui promettre d'en trouver une. Avant de partir, **prendre le pied-de-biche (4)**, derrière l'école.
Avec le cheval, se rendre au saloon et tenter de monter. Payer le barman pour prendre un bain à l'étage. Visiter toutes les pièces. Utiliser la clé pour accéder à la salle de bain et prendre le savon et les allumettes. Dans la grande pièce, prendre le coussin. Dans la chambre du doc, prendre la mallette et les clés de l'hôtel. Dans son cabinet, lui demander "qui doit se faire arracher une dent ?" et "quels sont les objets nécessaires ?".
A la banque, ouvrir un compte, en donnant un dollar et la clé de la chambre d'hôtel. Parler avec le banquier pour obtenir un prêt de 50 dollars. A la poste, envoyer un télégramme au président et, une fois à l'intérieur, prendre des lunettes près du journal. Sortir par derrière et prendre le tronc et la brouette. Retourner voir le télégraphiste : il a reçu la réponse du président, avec 20 dollars dedans. Envoyer un télégramme à votre tante Philomène.
Au magasin juste en face, acheter des tenailles, du whisky... et demander au gérant s'il vend des revolvers et de la dynamite, et tout ce qu'il vous faut pour cela. Donner 5 dollars pour entrer dans la pièce d'à côté, et y prendre le chapeau noir. Puis acheter les journaux (Morning Sun et Evening Star) et les lire deux fois pour apprendre des choses sur Bison Futé et le Docteur Hengelhoffer.
Demander au télégraphiste si de nouveaux messages sont arrivés, puis en envoyer un à Bison Futé. Faire le tour de la prison, et parler au prisonnier par la fenêtre. Expliquer au shérif que vous êtes l'avocat de Tom Postom. Lui demander tous les détails de cette histoire, pour savoir quand le commissaire viendra le chercher.
Retourner voir le télégraphiste (5) pour

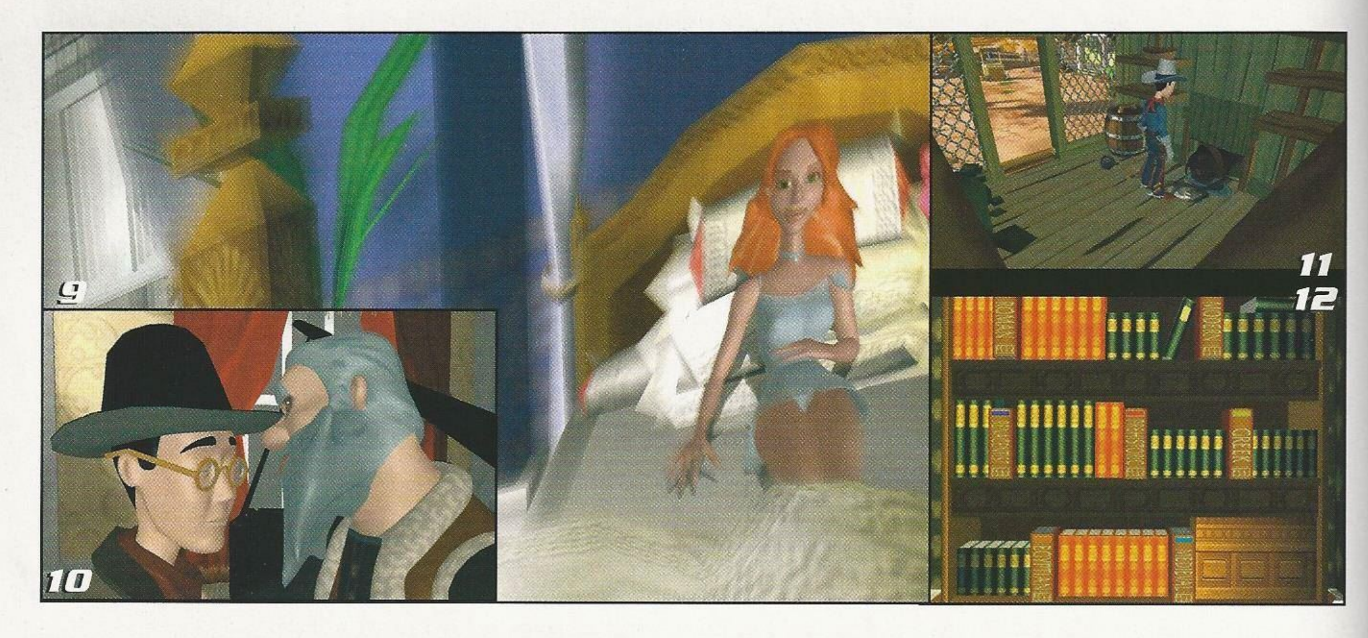


récupérer de l'argent de Bison Futé. Envoyer un télégramme au docteur Hengelhoffer. Au magasin, acheter le télégraphe portable, la ceinture d'alpiniste, la tyrolienne, une hache et le cric. Acheter également des carottes, très utiles. Ensuite, redemander au télégraphiste s'il y a de nouveaux messages (et de l'argent de la part de Hengelhoffer).
Utiliser la draisine située sur une voie annexe (6) et se diriger sur la droite, vers le pont en fait. Avec la ceinture d'alpinisme, grimper au poteau, puis connecter le portable sur la ligne. Envoyer un faux message au shérif Brown. Redescendre jusqu'à la rivière. Poser le panier sur la plage et attraper le poisson. De retour en ville, le télégraphiste vous demandera de transmettre un télégramme au shérif. Faites-le, pour qu'il quitte son bureau ! Par la fenêtre de derrière, donner à Tom règle trouvée **dans l'école de Rhiannon (7)** et utiliser la clé qu'il a récupérée pour entrer dans le bureau. Prendre la cape dans un tiroir, et le diplôme du shérif sur le mur. Faire le tour de la prison et **exciter le taureau**

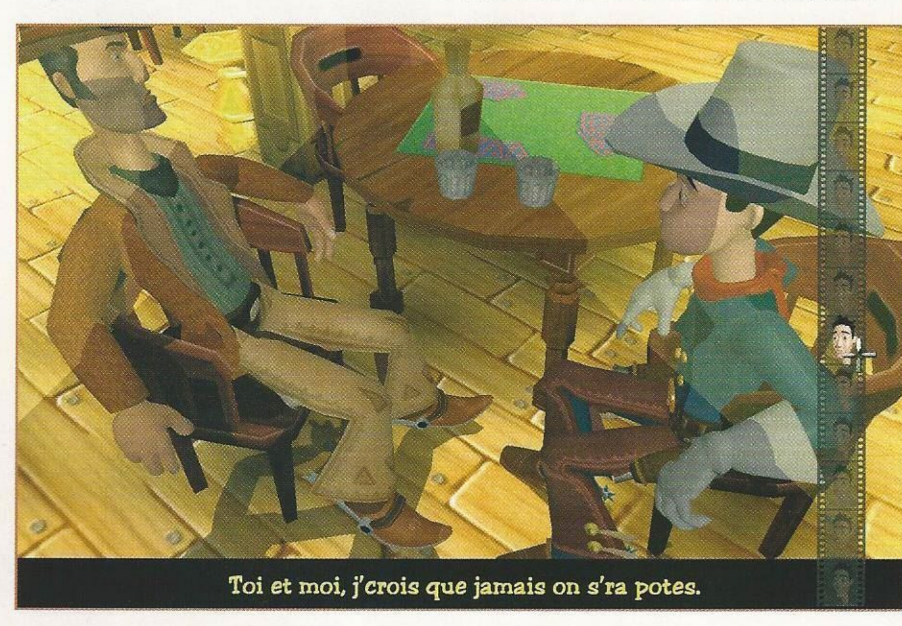


avec la cape rouge (8). Il défoncera le mur et Tom sera libre.
Au saloon, parler avec le garçon solitaire assis à une table. Puis se renseigner sur lui auprès du barman. Payer 5 dollars pour qu'il vous présente. Willy est un contrebandier. Négocier une licence pour acheter de la dynamite (proposer 10 dollars, puis payer 25). Et acheter l'huile pour robots. Au bar, boire du tabasco avec l'homme moustachu (puis faire de même, par la suite, avec un petit gros et un vieillard), et apprendre les phrases qui tuent.
A l'étage, arracher la dent du docteur, à l'aide des tenailles et du whisky. Puis prendre l'image de Jesse James sur la table. Retourner à l'école et la donner à la petite fille. Donner la chaussette au chien





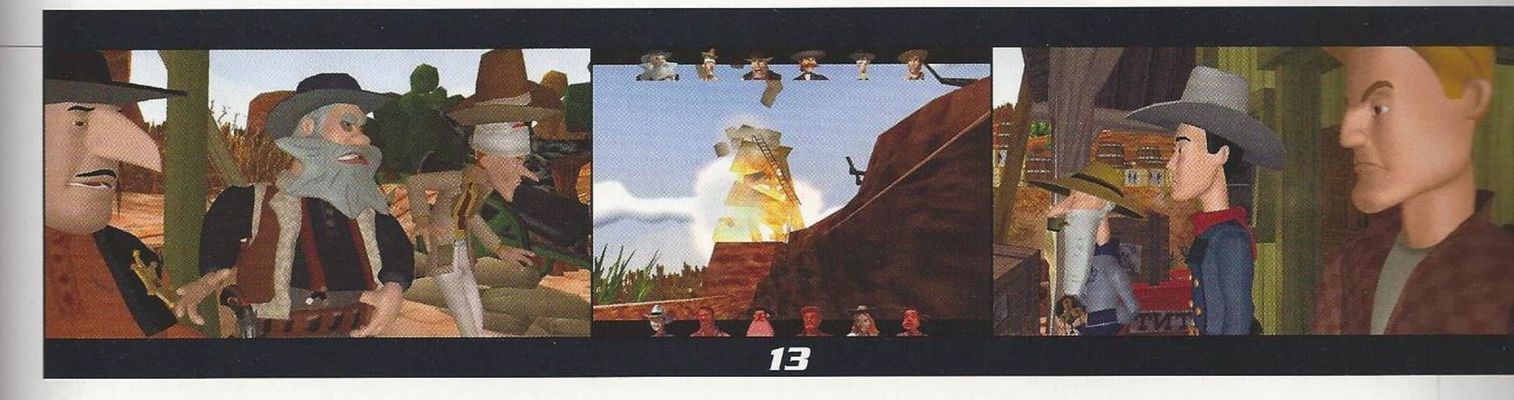
et le suivre pour trouver la cachette du garçon. Utiliser la corde pour accéder à la maison dans l'arbre. Parler aux enfants jusqu'à ce qu' ils vous expliquent où trouver les revolvers (dans les WC de l'école). Revenir sur la route.
Après la cinématique, **parler avec Livy de la jolie Rhiannon (9)** jusqu'à ce qu'elle vous dise quoi faire pour **ressembler au docteur (10)**. Vous avez déjà les lunettes, la mallette, le chapeau... Utiliser le cric avec la voiture pour la relever, et prendre la veste sale du docteur.
A la ferme des Bannister, demander à Stella si elle veut bien la laver. Mettre la veste sale dans le panier et le savon sur le lavoir. Dire à Stella que tout est prêt. Prendre la veste mouillée, et après avoir scié les troncs, les disposer sur la souche et en faire des bûches avec une hache. Répéter cet opération deux fois est obligatoire.
Entrer dans la maison et placer les bûches dans la cheminée. Faire du feu avec les allumettes et utiliser le soufflet. Suspendre la veste mouillée près de la cheminée et la reprendre une fois sèche. Puis entrer dans la chambre de Stella (avec la clé de la salle de bain) et prendre l'acte notarié dans le tiroir.
Penser à sauvegarder, car l'opération suivante demande une certaine rapidité. Chez Alvin, **mettre le poisson dans l'auge du cochon, puis baisser la porte pour le coincer (11).** Dans la maison, à l'étage, Tom est caché dans l'armoire. Lui donner le stylo, la licence TNT et le diplôme du shérif pour qu'il imite sa signature. Fermer l'armoire, l'ouvrir et récupérer la licence. Utiliser l'escabeau pour sortir par la fenêtre. Jeter la tyrolienne sur la corde, puis l'utiliser pour atteindre la porcherie. Pour débloquer la roue, il faut utiliser le pied-de-biche. Pour la transporter jusqu'à la voiture cassée, utiliser la brouette. Donner à Livy le coussin (le docteur étant plus gros) et la veste, propre et sèche. Déguisé, Starek ne vous reconnaîtra pas. Après la cinématique, emprunter la porte de la cuisine, sur la droite. Demander à Livy d'ouvrir la fenêtre de Rhiannon. Prendre le livre de Livy en échange de la dent du docteur, et une carotte, pour votre cheval. Retourner dans la cour, prendre la lampe à pétrole sur un banc et grimper jusqu'à la fenêtre de Rhiannon.
Prendre le livre situé dans la chambre et arpenter la maison pour en récupérer cinq au total. Prendre également l'appareil photo dans le bureau de Starek. Dans la bibliothèque, **mettre les livres sur les étagères (12),** et les pousser dans l'ordre chronologique (Préhistoire, Egypte, Grèce, Rome, Moyen Age, Renaissance et Moderne). Avec la lampe à pétrole, emprunter le passage secret.



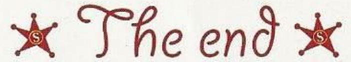
A quoi ça rime ?

Voici les phrases qui tuent, pour les duels au Tabasco :
- **Gamin rime avec Malin**
- **Cimetière avec Derrière**
- **Chocottes avec Bottes**
- **Peur avec Vainqueur**
- **Mauviette avec Chaussette**
- **Pâle avec Hôpital**
- **Mort avec Sort**
- **Fanfaron avec Cochon**
- **Cocotte et Glotte, avec Potes**
- **Boule et Ecroule avec Maboule**
- **Verre et Prière, avec Civière**
- **Périphrase et phrase, avec nase**

C'est assez rébarbatif, mais vous nous remercierez ...



Près de la gare, prendre la draisine et se diriger vers la voix inconnue, pour aller jouer à la fête foraine. Demander au gérant du stand si vous pouvez jouer. Mais attention, c'est une arnaque. Avant, il faut remplacer le bidon d'huile sur le sol par le vôtre. Réussissez les quatre niveaux pour affronter le robot, qui dérouille quand il boit. La Winchester 73 est à vous.
Retourner en ville et demander un chèque certifié, grâce à l'acte notarié des Bannister. Le donner ensuite au gérant du magasin d'en face avec la licence TNT, pour obtenir de la dynamite. Aller sous le pont, et utiliser le "téléharnais". Une fois en haut, mettre la dynamite sous le pont. S'éloigner au maximum et tirer avec la Winchester 73 sur les explosifs.
Au saloon, si vous avez battu le gros homme et le vieillard qui gérait le stand de tir, vous devez affronter Shorty, qui vous suit depuis le début. Utiliser les anciennes répliques pour le battre, malgré de nouvelles répliques. A noter que les rimes sont faciles. Une fois vainqueur, vous pourrez vous rendre tranquillement à la banque pour prendre une photo avec le banquier.
Dans la cave du magasin, il y a une machine à développer les photos. Utiliser le négatif pour obtenir une vraie photo. Revenir à la banque et demander d'éteindre les ventilateurs. Pendant ce temps, placer la photo sur la caméra de surveillance afin de pouvoir braquer la banque sans aucun problème.
Pour passer derrière le guichet, défoncer la porte avec le pied-de-biche. Dans un tiroir, sur la gauche, prendre la carte de crédit SISA. La donner au gérant du magasin pour acheter, avec les fermiers, tout ce qu'il faut pour défendre la ferme. Sur le chemin du retour, une embuscade. Utiliser le bouton gauche de la souris pour vous déplacer, et le droit pour tirer.
A nouveau en ville, donner la pomme au cheval pour qu'il la morde. Rencontrer le shérif qui attend sous le pont, et poser le trognon de pomme sur la plage. A la ferme d'Alvin, dans une tranchée, prendre le pied géant d'une statue. Puis l'utiliser sur le sol boueux derrière la prison. Le shérif croira que l'évasion a été orchestrée par "Super Fermier". Se rendre au ranch de Starek par les égouts et, une fois dans la chambre de Rhiannon, sortir par la fenêtre puis se diriger sur la droite.
L'heure de la bataille finale a sonné (13). Avec Fenimore, garder sous contrôle Floyd et Starek. Avec Rhiannon, tirer sur la tour. Avec Alma, tirer à nouveau sur cette même tour. Avec Tom, tirer sur les caisses pour débusquer l'homme qui se cache derrière. Avec Alvin, tirer sur l'arbre derrière lequel se cache un autre homme armé. Et avec Joe, tuer l'homme armé qui se cachait derrière l'arbre abattu par Alvin.



Ça se précise...



La nouvelle est de la plus haute importance : une équipe technique vient d'être recrutée pour la mise en place de World of Warcraft en France. Ils géreront pas mal de choses, du respect des plannings à la localisation. On ne peut que s'en réjouir. Le fait qu'ils soient basés en France laisse entrevoir une réactivité accrue.



Mais où s'arrêteront-ils ?

La suite d'un MMORPG correspond souvent à la mort annoncée du volet précédent. Mais pas chez Sony. Nous vous avions parlé d'Everquest II, il y a deux mois. Cependant, un nouvel add-on vient d'être annoncé pour le premier. Il proposera aux joueurs un tout nouveau moteur, se servant des dernières technologies de DirectX 9. Jamais le terme "monde persistant" n'aura été autant en adéquation avec un jeu.

HTTP://eqlive.station.sony.com/support/engine_upgrade_notice.jsp

Coup de balai

L'éditeur-traducteur d'une petite dizaine de MMORPG, Alchimic Dream, vient de se doter d'un nouveau site Web. Plus classe, un peu "corporate"... mais moins axé jeu.

HTTP://www.alchemicdream.net

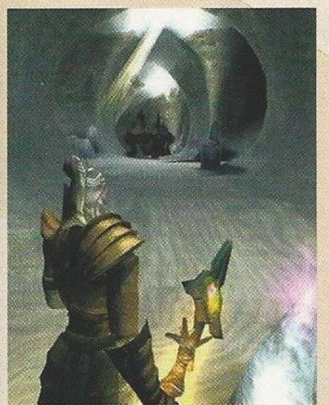


Pourquoi pas ?

Le site mmorpg.com propose à ses internautes un beau cadeau. Peut-être qu'au moment où vous lirez ces lignes, les jeux seront faits, mais ça vaut toujours le coup d'essayer. L'idée reste de gagner une des 25 bêtas mises en jeu. Mais auparavant, il vous faudra répondre à un bon paquet de questions.

HTTP://www.mmorpg.com/dnl_promo.cfm

Ça turbine en solo



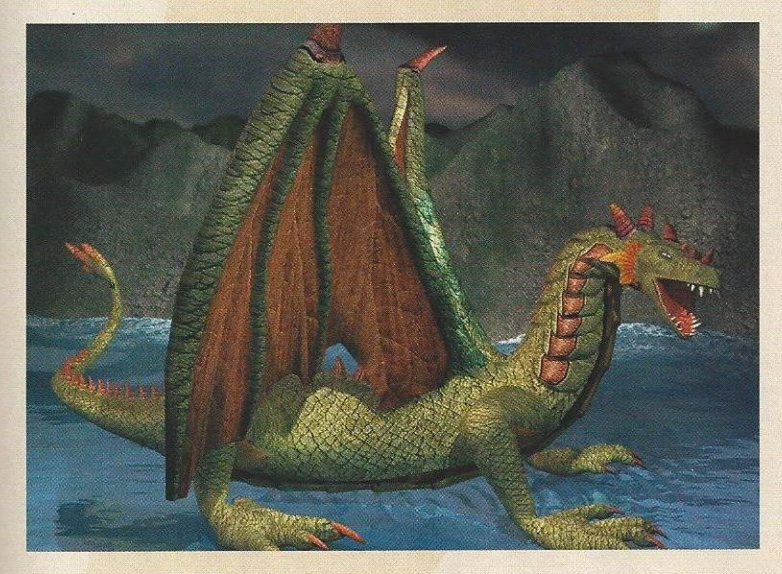
L'éditeur d'Asheron's Call 1 et 2 est redevenu indépendant. En gros, Microsoft a jeté le bébé avec l'eau du bain. Une source bien informée soucieuse de garder l'anonymat nous a déclaré sur les forums de *Gen4* que ça allait repartir… Ils sont parfois plusieurs centaines sur les serveurs. Que c'est vilain de se moquer des joueurs soucieux de voir revivre un univers persistant ! Mille excuses… Tu gagnes cependant le titre du "Dernier des Mohicans d'Or".

HTTP://forumgen4.wanmore.net/index.php

Du bon, du gros, du vrai de vrai

J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. Tout d'abord, la mauvaise. Rubies of Eventide, un MMORPG très prometteur, va mal. Ça sent même le sapin. Du coup, bonne nouvelle. L'équipe de développement cherche une alternative et nous propose une version entièrement jouable de leur soft sans avoir à rentrer une quelconque carte de crédit. Et moi, je me fais une news super facile sur une équipe de développement qui va peut-être bientôt être à la rue. Spéciale dédicace à toute l'équipe, donc.

HTTP://www.rubiesofeventide.com/



Définitivement offline

Dans le numéro 170 de *Gen4*, nous émettions de sérieux doutes sur le concept de Myst Online. Ce n'est pas notre faute, mais le projet a été abandonné. Uru sera donc réservé aux amateurs de plaisirs solitaires. En revanche, une extension est prévue et elle sera gratuite. Vous pouvez voir l'annonce sur le site ci-dessous.

HTTP:////www.cyanworlds.com/letter.htm

La Gate ouvre ses portes



Dans la famille "Salles de jeux en réseau", je demande la petite dernière. La Gate 104 vient d'ouvrir ses portes. Attention, elle n'a rien à voir avec les boutiques dans lesquelles vous avez pu entrer. Pour celle-ci, ils ont sorti l'artillerie lourde : des centaines d'ordinateurs sont à la disposition des clients, un portail Web a été créé, une quarantaine de jeux sont disponibles et un journal gratuit (tiré à 200 000 exemplaires) traite l'actualité des jeux et des différentes compétitions.

GATE 104 - 104, boulevard Saint-Germain - Paris

LE CÔTÉ OBSCUR DE GALAXIES

Dans Star Wars Galaxies, l'objectif consistait à devenir Jedi. Oui, mais quand on est Jedi, on risque la "permadeath" (mort définitive du personnage). Visiblement, les développeurs ne vont pas continuer dans cette optique. Mais les malus seront importants (perte de compétence…).







SHADOWBANE

LE JEU
Vous incarnez un avatar qui se mélangera à la foule pour affronter les royaumes adverses. Ça fleure bon le DAOC, en moins profond cependant…



Prosper Youplaboum

Novateur ?

COMMENT SE DÉMARQUER DE SES PETITS CONCURRENTS ? AVEC UN CONTENU ORIGINAL ET DES GRAPHISMES DU SIÈCLE DERNIER…

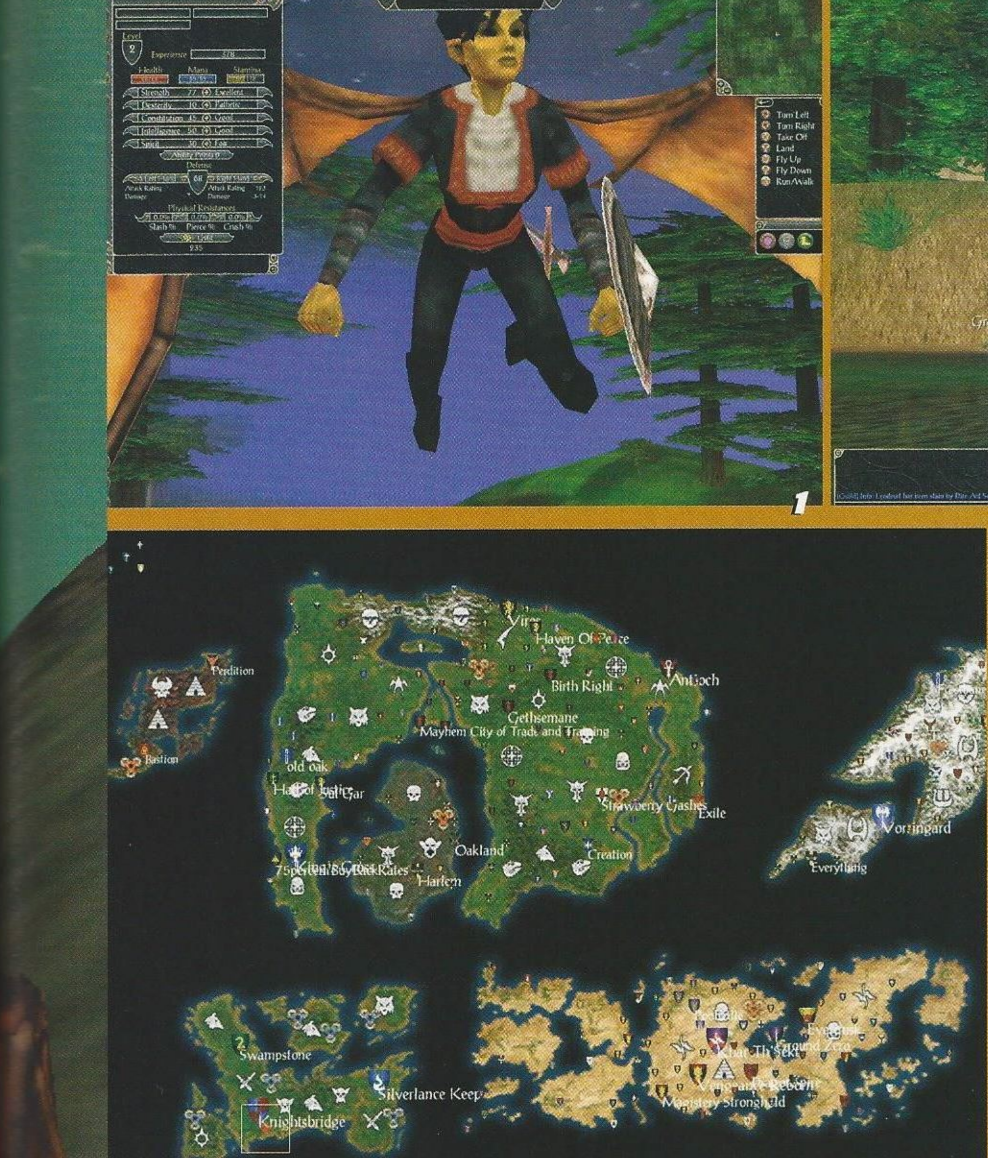


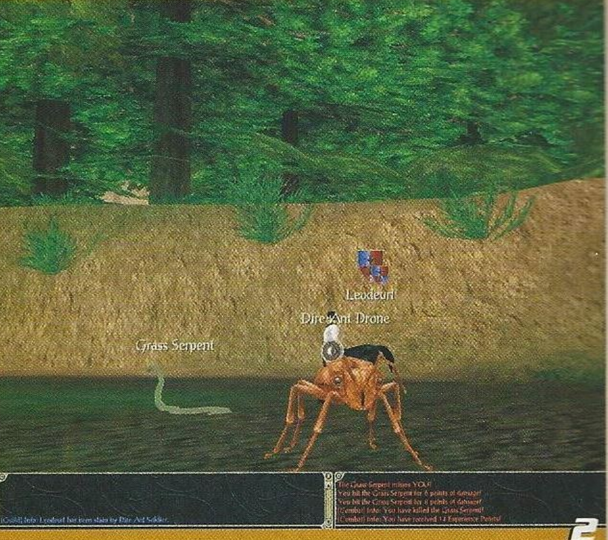
Quand un jeu sort aux Etats-Unis avant d'être disponible sur le Vieux Continent, en général, ce sont les gamers de l'oncle Sam qui se cassent les dents sur les bugs… Puis des versions plus propres nous tombent dessus. Ce sera le cas avec Deus Ex : Invisible War et cela aurait dû l'être aussi avec Shadowbane, un jeu sorti il y a quand même un an outre-Atlantique. Donc, bugs ou pas, ça date ! On s'en aperçoit dès les premiers instants. Graphiquement très proche de Dark Age of Camelot dans sa première version, la pilule a donc du mal à passer. Mais bon, après tout, que valent les graphismes si le gameplay s'avère exceptionnel ?

La création du personnage apparaît comme fort séduisante. On distingue déjà de nombreux slots, permettant ainsi pas mal d'essais de personnages. Et là, y'a le choix ! Cela va du grand classique (humain, nain, elfe…) à des races plus originales. Peut-être pas comme le dragon (dans Horizons), mais tout aussi intéressantes : à savoir les Centaures, les Minotaures, les Nephilim qui, possédant des ailes, peuvent voler.

La particularité de Shadowbane consiste à monter un personnage très marqué dès le départ. Là où les autres jeux offrent une formidable ouverture sur l'ensemble des professions et sur les aptitudes, où il est parfois possible de revenir en arrière suite à une erreur, Shadowbane propose une linéarité assez rare de nos jours dans l'évolution du perso.

Rassurez-vous ! Les aptitudes demeurent nombreuses, et on ne choisit pas l'ensemble de sa destinée avant d'aborder le premier niveau. En fait, pour les développeurs, cette solution de facilité évite aux joueurs de commettre des erreurs irrémédiables. Si la race, le métier et les aptitudes sont en parfaite adéquation dès le départ, nul doute que le personnage ira loin. Mais la marge de manœuvre semble bien mince, surtout lors des premiers niveaux.





1 Le pied total.
Dès le premier niveau, c'est le genre d'aptitude qui en jette.

2 Sale gueule.
Pas vraiment dangereux mais tout de même effrayant.

3 La carte.
Elle s'avère hautement interactive : on a plein d'infos sur de nombreux endroits.

2 en 1 !

Shadowbane nous arrive directement dans une version complète. Tout d'abord, il y a le jeu original, mais également l'add-on Rise of Chaos. Mais ça reste assez transparent pour nous dans la mesure où nous découvrons le jeu. Et vu le poids de la première mise à jour, j'ai nettement l'impression que l'extension se télécharge pendant ce temps.

Au niveau 10, on choisit un métier et là, les avatars commencent à devenir "uniques". Avant, c'est la routine et, la progression étant assez lente, on s'ennuie un peu, après avoir découvert l'amplitude des possibilités de son perso. Si vous arrivez dans Shadowbane, nul doute que vous vous essaierez à la création de multiples personnages. Il est assez intéressant de voir comment se comporte chacun d'entre eux, tous étant extrêmement différents.
Il faut absolument tenter au moins une fois les créatures ailées. Contrairement à Horizons avec les dragons, on prend tout de suite son envol et cet aspect est une véritable réussite. Extrêmement pratique pour fuir un combat avec des pauvres petites vermines terrestres.
L'évolution du perso ressemble à s'y méprendre à Asheron's Call, premier du nom. On obtient à chaque niveau un certain nombre de points, et on les répartit dans les aptitudes principales qui grossiront automatiquement





certaines de vos compétences. Un concept simple et efficace ! Finalement, même si la progression est lente, on prend du plaisir à se plonger dans ce MMORPG assez simpliste pendant quelques dizaines d'heures.

Par la suite, les choses se gâtent. Le manque de profondeur saute aux yeux. De nombreux aspects ne rendent pas le jeu très brillant. L'artisanat, par exemple, se limite au strict minimum. Les graphismes ne bénéficient pas de textures formidables. Il suffit d'aller jeter un coup d'œil au bord de la mer pour s'en rendre compte. Bref, le moteur semble sorti d'un carton oublié depuis quelques années. En revanche, les décors s'avèrent bien plus originaux qu'ailleurs, plus fantaisistes. Avec le moteur de Half-Life 2, ça le ferait bien... Mais ne rêvons pas !

Le dernier point vraiment pénible reste le déplacement de l'avatar. Tout se fait à la souris, il faut recliquer sans cesse sur le terrain pour avancer. Impossible donc d'activer une course automatique. Bien sûr, il est possible de cliquer sur un point de la carte pour laisser son perso y aller tout seul. Et là, le point noir vraiment rédhibitoire concerne le pathfinding : en d'autres termes, l'aptitude d'une intelligence artificielle à trouver son chemin de façon logique.

Concrètement, dans Shadowbane, si le personnage se retrouve face à un arbre, il s'arrête. Un arbre ou autre chose d'ailleurs, mais imaginez-vous en train de traverser une forêt tout entière. Insupportable ! A

1 Pas super joli. En revanche, l'architecture est assez originale.

2 Simpliste. Les menus font vraiment cheap.

3 Intéressant. Diriger un centaure n'est pas dénué d'une certaine poésie, même si le combat prime.

4 Lumineux. La moindre action de combat est un régal pour les yeux.

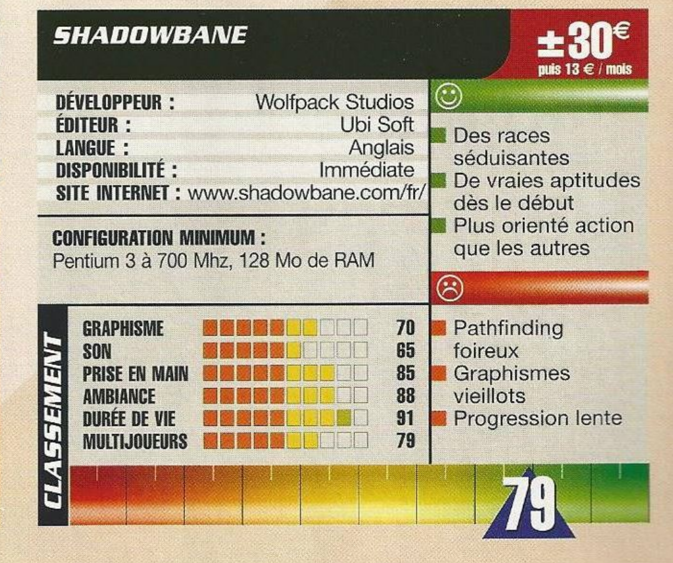
5 Galère. Même là-haut, la notion de pathfinding existe.

quoi a donc servi cette année de vente aux USA puisque la situation n'a pas évolué d'un pouce ? D'ailleurs, il n'y a pas beaucoup de monde sur les serveurs. Mais les choses changent dans le bon sens, son intérêt en séduira plus d'un.

Léo de Urlevan

Faites-vous une idée par vous-même !

Malgré les défauts évoqués, ça reste tentant, non ? Eh ben, allez à l'adresse ci dessous (http://www.shadowbane.com/us/FreeTrial.php), téléchargez ce petit fichier de 625 Mo et profitez de dix jours d'aventures gratuites. La seule différence avec la version complète : trois races sont bloquées mais ne vous inquiétez pas, vous pourrez voler !


SHADOWBANE ±30€ puis 13 € / mois

DÉVELOPPEUR :	Wolfpack Studios
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	Anglais
DISPONIBILITÉ :	Immédiate
SITE INTERNET :	www.shadowbane.com/fr/

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 3 à 700 Mhz, 128 Mo de RAM

☺
- Des races séduisantes
- De vraies aptitudes dès le début
- Plus orienté action que les autres

☹
- Pathfinding foireux
- Graphismes vieillots
- Progression lente

CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	65
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	88
DURÉE DE VIE	91
MULTIJOUEURS	79

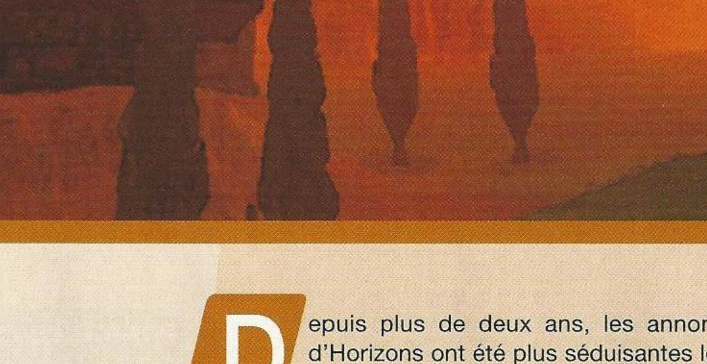
79



LE JEU
Incarnez un nain, un elfe (classique) ou tentez l'originalité en prenant le contrôle d'un... dragon ! Une drôle d'expérience.

Du neuf à l'horizon

L'UNIVERS PERSISTANT LE PLUS NOVATEUR EST ENFIN LÀ POUR ÉPANCHER NOTRE SOIF D'AVENTURE. LE RÉSULTAT EST À LA HAUTEUR DE TOUTES NOS ESPÉRANCES, MAIS IL SOUFFRE CEPENDANT DE DÉFAUTS MAJEURS.

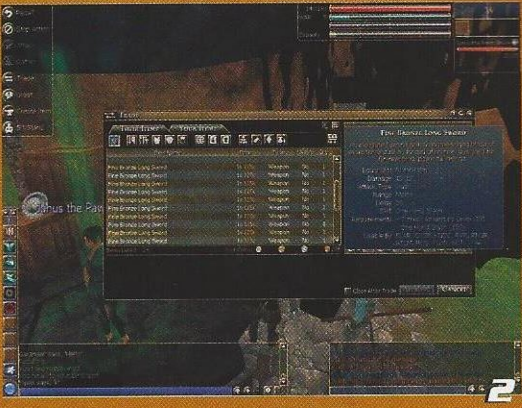


Depuis plus de deux ans, les annonces autour d'Horizons ont été plus séduisantes les unes que les autres. Sur le papier, tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes virtuels. On nous annonçait un univers évolutif, dont les joueurs auraient été les principaux architectes. Eh ben, c'est vrai ! A l'heure où je vous parle, les joueurs ont commencé à construire des mines. Les édifices ne devraient pas tarder à suivre.

Nous n'en sommes qu'aux balbutiements d'Horizons. Certes, le fait de construire des bâtiments n'est pas une nouveauté, mais ce titre propose quelque chose de vraiment complet. Par exemple, au niveau de l'artisanat, 18 écoles distinctes permettront au joueur de devenir "Bob le bricoleur". Certaines n'ont cependant pas encore été découvertes, et d'autres seront rajoutées par les développeurs au fil du temps.

Dans le même ordre d'idées, un aventurier pourra choisir sa spécialité parmi une trentaine d'écoles. Chaque joueur





1 Eléments de décors. Certains d'entre eux sont assez originaux.

2 Filtres. Les objets sont si nombreux qu'il faut les afficher par catégorie.



opte pour une école, dite artisanale, et une autre, d'aventurier. Mais une race se distingue particulièrement des autres : celle des dragons. Et de ce point de vue, Horizons a suscité un formidable engouement. A juste titre, d'ailleurs.

La créature grandit avec l'expérience, elle possède des aptitudes complètement délirantes comme le fait de pouvoir cracher du feu ou d'autres éléments, d'attaquer avec ses griffes et même de voler. Certains aspects prévus au début ont malheureusement été abandonnés. Il y a deux ans, un dragon pouvait capturer un ennemi, s'envoler et le lâcher de plusieurs dizaines de mètres. Cet aspect a été oublié pour des raisons d'équilibre assez évidentes.

Arrivé à un certain niveau d'expérience**,** le dragon peut tout de même voler. C'est donc une race vraiment à part, faisant tout le charme du jeu. Pour le moment, les serveurs sont assez équilibrés, et la carte ne ressemble pas à un zoo de dragons. Horizons nous a cependant révélé quelques bonnes surprises.

Commençons par la base ! L'ergonomie est parfaite. Inutile de redimensionner les différentes fenêtres... Tout est parfaitement situé, logique. Pour peu que l'on pratique les MMORPG d'une façon régulière, on trouve ses repères en une dizaine de minutes. Et même pour des actions un peu plus pointues, comme le crafting, cela reste vraiment très intuitif.



La progression s'avère rapide, gratifiante… Le passage à un niveau supérieur engendre automatiquement de nouveaux coups. Pas besoin donc d'aller voir un quelconque PNJ pour valider ses acquis ou faire un bilan de compétences ! Le spectacle y gagne, graphiquement parlant, même si on a lancé un sort minable !
Au fil du jeu, nous voilà propulsés au niveau 5 et le choix des sorts donne déjà le vertige… Vivement le niveau 10 ! Puis, le niveau 20… Et ainsi de suite. Pas de lassitude, juste l'envie de voir ce qui se passe après, tant chaque niveau apporte son lot de nouveautés.
Il est également possible de dépenser des points (1 niveau = 1 point) pour apprendre de nouvelles compétences et spécialiser le personnage, le rendre plus efficace par exemple. Bon, c'est un peu la base de tout MMORPG mais toujours avec une très bonne ergonomie. Le joueur online se sentira comme un poisson dans l'eau.

Horizons est aussi hautement immersif. Les décors ne sont pas vraiment un modèle d'originalité, mais quand on navigue parmi l'ensemble des objets disponibles, deux mots viennent à l'esprit : "no limit !". Et si certains sont graphiquement similaires, leurs caractéristiques varient.
Parcourir l'inventaire d'un marchand revient à admirer la variété d'effets d'un kaléidoscope. De plus, toujours dans un souci d'ergonomie, il est possible d'activer des filtres pour aller directement à l'essentiel : armes, armures, bijoux, outils, matières premières… Bien pensé, tout ça !
Pour résumer, tout ce que l'on pouvait attendre d'Horizons est là, et en le pratiquant, on s'aperçoit que l'ensemble se révèle vraiment séduisant. Mais la base d'un jeu, c'est quand même de posséder un moteur puissant et stable. Et là, Horizons souffre de la comparaison. Mettre les détails à fond sur une machine avec un bon processeur (1,5 GHz et 512 Mo de RAM) revient à commettre un acte kamikaze. Injouable !

1 **Ouverts.** Mais les serveurs sont déjà mis à rude épreuve.

2 **Effets.** Ça passe moins bien en photo, mais en action, le résultat est saisissant.

3 **Début.** Le spectacle est au rendez-vous dès les premiers niveaux. Rare !

4 **Anguleux.** Les décors auraient gagné à être plus arrondis.



On baisse donc le niveau des détails et, par conséquent, la profondeur de champ. Du coup, on repère moins facilement les villes ou les monstres. Dommage, surtout que ce problème est fréquent. Plus rare et carrément plus saoulant : des bugs irrémédiables qui vous font perdre un personnage. Après avoir créé un dragon de niveau 8 (en quelques heures tout de même), j'emprunte un portail de téléportation. Le téléchargement est long. Je reboote... mais impossible de relancer ce personnage.

Warp-zone ? Bug ? Peu importe ! Un jeu avec autant de problèmes nécessite une mise à jour sévère. Pour le moment, le contenu est sérieux, mais l'emballage n'apparaît pas vraiment solide. On vous reparlera de ces soucis majeurs ces prochains mois, en espérant qu'ils disparaissent au fil des mises à jour.

Léo de Urlevan

HORIZONS ±35€

DÉVELOPPEUR :	Artifact
ÉDITEUR :	Atari
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	http://www.istaria.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 3 à 850 MHz, 256 Mo de RAM

☺
- L'ergonomie
- Pas besoin de carte bleue pour le 1er mois
- La richesse de l'univers

☹
- Buggé
- Moteur poussif

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	70
PRISE EN MAIN	91
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	82

82



ACTUALITES TEST MULTI SHOPPING PREVIEW

C'est le printemps !

CE MATIN, J'AI VU UNE HIRONDELLE. ELLE AVAIT UN BALADEUR MP3. CLASSE, NON ? VOUS ÊTES DE PLUS EN PLUS NOMBREUX À JOUER LES NOMADES. DES CLEFS USB, UN BALADEUR MP3, LE WI-FI QUI S'INCRUSTE MÊME AU MCDO... INCROYABLE ! ET TOI, LECTEUR, TU CROIS POUVOIR Y ÉCHAPPER ? QUE NENNI ! T'ES FOUTU, MON POTE... TU VAS Y PASSER TÔT OU TARD. DANS CES PAGES, TU TROUVERAS UNE TONNE DE PETITES CONNERIES POUR FRIMER, À MOINDRE COÛT EN PLUS. BANCO !

JÉRÔME

NOMADE LAND www.futurlabs.com

FuturLabs dans la poche

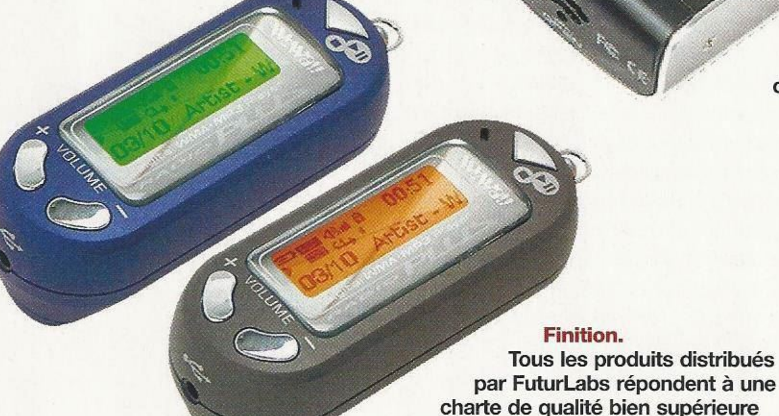
IL Y A QUELQUES MOIS, MPIO ARRIVAIT EN FORCE SUR LE MARCHÉ FRANÇAIS DU LOISIR NOMADE. VOICI VENIR UN PETIT IMPORTATEUR, FUTURLABS, QUI COMPTE BIEN S'ENGOUFFRER DANS LA BRÈCHE.

Avec une charte de qualité en tête, FuturLabs ratisse l'Asie pour nous ramener une tonne de produits innovants. Comme ce petit lecteur MP3, original par son design. Il est muni d'un clapet, à l'instar d'un téléphone portable, et se prénomme Butterfly. Il nous vient de WEWA !! (une marque asiatique de renom) et possède une mémoire flash de 256 Mo pour stocker à l'aise tous vos MP3, vos WMA... Histoire de pouvoir transporter vos données avec vous. **Avec son tuner FM** et ses vingt stations programmables, il peut aussi enregistrer en MP3 ce qui passe à la radio. Et ce, en plusieurs niveaux de qualité (de 7 000 à 48 000 Hz). Ça vaut aussi pour le line-in ou le microphone, afin de capturer n'importe quelle source audio. Par ailleurs, il est doté de deux écrans LCD et de six equalizers, dont un paramétrable. Le firmware est, quant à lui, mis à jour régulièrement sur le site. Replié, ce joli papillon tient dans le creux de la main (83x32x19,5 mm , 62 g). A moins de 200 euros, pourquoi se priver ? De la même marque et pour le même prix, on trouve le Blue Platinum. Plus gros, il possède les mêmes caractéristiques que le Butterfly, mais avec deux presets de plus pour l'equalizer. Et ses deux piles AAA lui confèrent une autonomie de 16 heures.

Cousin éloigné, mais pas tant que ça, le WEWA !! 202 RADIO+ présente un des designs les plus "classieux" de sa catégorie. Avec son écran, tout d'abord, comportant sept couleurs de rétro-éclairage. Une véritable discothèque ambulante ! Comme pour les autres, le menu est très intutif : des têtes de personnages de manga vous parlent. Accessoire certes, mais de bon goût. Et puis, la qualité est là. Pour une fois, les écouteurs fournis valent le coup : blancs et très design, un peu dans l'esprit de ceux des iPod. Une fois restitué, le son est de très bonne qualité, même à plein volume. **Le Blue Platinum possède les mêmes** caractéristiques que ses cousins, avec 256 Mo de RAM et un equalizer avec huit presets. Son autonomie est de 16 heures, avec deux piles AAA. Et son prix



Joystick. Le Blue Platin propose une croi pour s'orienter dans les menus.



Finition. Tous les produits distribués par FuturLabs répondent à une charte de qualité bien supérieure à celles des autres importateurs.







Butterfly.
En plus d'une qualité vraiment irréprochable, WEWA !! soigne son design.

202 RADIO +.
Le modèle phare de la marque avec son écran "7 couleurs".

avoisine les 200 euros. Si vous désirez les mêmes fonctionnalités, mais à moindre coût, alors optez pour le 203+ qui – comme son nom ne l'indique pas – est le petit frère du 202. Seules différences : sa capacité de 128 Mo et son prix, 40 euros moins cher.

FuturLabs ne distribue pas que WEWA !! mais aussi NETAC. Là encore, les Français veillent au grain : la qualité et l'innovation sont de la partie. Le Slim MP2 est sans conteste un des plus légers et des plus petits lecteurs.

Mini-USB.
WEWA!! met régulièrement à jour ses firmwares.

Disponible pour l'instant en 128 Mo et prochainement en version 256 Mo, il ne pèse que 20 grammes sans batteries. Lui aussi est affublé d'un tuner FM. La version 128 Mo est proposée au prix attractif de 99 euros, ce qui est un plus pour les amateurs de discrétion.

Enfin, parce que nous n'en parlons pas assez et que l'occasion faisant le larron, terminons par l'oreillette Bluetooth la plus petite du marché. Le X-SLIM ne pèse en effet que



20 grammes ! Oui, 20 grammes sans batterie ! Elle a une portée de 10 mètres, et possède une autonomie de 4 h 30. Avec ses sept centimètres de long, elle sait se faire discrète. En plus, elle n'est pas chère.

La technologie d'encryption Bluetooth est en passe d'inonder le grand public, la production de puce a fait un bond en avant, faisant tomber le coût des appareils dotés de cette technologie. Les transmissions se font parmi 79 fréquences, séparées 1600 fois par seconde. Les détails sont impressionnants. Et de plus en plus, vous aurez du Bluetooth autour de vous. C'est ça l'homme du futur ? Un nomade ? Et oui, les gars, retour aux sources ! FuturLabs a senti le coup venir, et il est prêt à vous équiper pour vos traversées quotidiennes du désert urbain. Jérôme

ACTUALITES
TEST
MULTI
SHOPPING
PREVIEW

PINNACLE SHOWCENTER

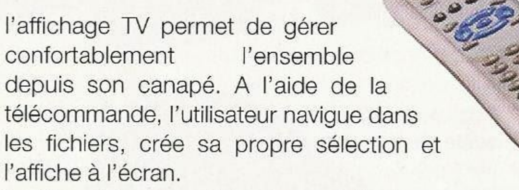
Le serveur serviteur

www.pinnacle.com

Encore une fois, la convergence vers un unique système multimédia frappe à la porte de Gen4. Monsieur et madame Pinnacle viennent nous présenter le ShowCenter. Cette étrange brique chromée transforme les PC familiaux en serveurs multimédias. Idéal pour regarder ses photos, ses vidéos MPEG et ses films DivX sur son téléviseur ! Mais aussi pour écouter ses musiques WAV & MP3 sur sa chaîne Hi-Fi. « Qui n'est pas un pirate ? », semble nous susurrer à l'oreille le couple Pinnacle !

La facilité de gestion et de stockage qu'offre le format numérique explique l'engouement des Français pour manipuler leurs photos, leurs films et leurs musiques via leur PC. Mais le PC, on le connaît. Son système d'exploitation aussi. Du coup, c'est la galère assurée. En plus, pour vos soirées de l'ambassadeur, pas facile de déplacer les convives pour lancer la brouette depuis la table crade de la chambre. Au risque de voir un lecteur multimédia s'ouvrir avec un film compromettant récemment downloadé. Alors, pour 2 000 balles, on fait ça au salon.

Le ShowCenter est donc un boîtier multimédia qui relie votre ordinateur à votre téléviseur. Relié via un réseau local avec ou sans fil (LAN ou W-LAN), il se branche sur les prises Péritel, Composite ou S-Video. L'ensemble des fichiers stockés sur l'ordinateur est alors disponible à partir du téléviseur et de la chaîne Hi-Fi. Une interface conviviale spécialement conçue pour l'affichage TV permet de gérer confortablement l'ensemble depuis son canapé. A l'aide de la télécommande, l'utilisateur navigue dans les fichiers, crée sa propre sélection et l'affiche à l'écran.



Le ShowCenter est également livré avec un logiciel universel de gestion de médias et une base de données pour PC. Cette application a pour fonction principale le classement des fichiers multimédia, la création et la lecture des fichiers audio, photo et vidéo. Il offre également des fonctions complètes d'import et d'export, comme la possibilité de graver des CD et des DVD. En résumé, si vous n'avez pas Windows Media Center, vous pouvez avoir le ShowCenter de Pinnacle et briller en société pour 300 euros.

FREECOM FHD-XS

Le dur qui tient dans la main !

Design.
Le must reste le câble enroulable.

www.freecom.com

Toujours pour rester dans le côté nomade, observons ce petit disque dur. De loin, il s'agit d'une GBA. Mais à y regarder de plus près, c'est un disque de 20 ou 40 Go. Finition chromée, interface USB 2.0 (il est donc auto-alimenté)… et une taille minime (85x85x12 mm). Impressionnant ! Très bien finalisé, son câble USB est intégré, extensible et pivotant.

Autre point fort : la fonction One Button Data Synchronisation. Une pression sur la touche Synch intégrée et le FHD-XS sauvegardera automatiquement la dernière version de vos données. Lorsque le disque dur est connecté, la partie externe du bouton Synch clignote. Et quand le logiciel de Synchronisation est activé, le bouton entier clignote.

Si vous travaillez souvent en déplacement, une pression sur le bouton Synch et vous partirez avec vos données les plus récentes. Pas de prise de tête ! Le logiciel de synchronisation vérifie les fichiers modifiés et vous propose de les sauvegarder ou de les ignorer. Vous aurez ainsi toujours les versions les plus récentes à portée de main. Son prix : 229 euros, avec une garantie de deux ans et une hot-line gratuite et illimitée.

EN BREF

Dans la poche

Désormais, vous pouvez tout avoir… Avec le nouveau Microdrive Hitachi de 4 Go, le baladeur Muvo qui en est équipé affiche une taille de guêpe, un poids plume et une capacité… de semi-remorque. Mais attention : il faut compter près de 490 euros. Le fleuron de la gamme en somme !
www.creative.com



LaCie, la vraie.

Après Pioneer et TDK, LaCie lance aussi un graveur complet : pour des DVD-R et DVD+R à la vitesse de 8x. Le d2 Dual DVD+/-RW, tel est son nom, permet ainsi de graver en moins de 10 minutes un DVD contenant 2 heures de vidéo. Il grave également les DVD-RW/+RW à la vitesse de 4x. Le d2 Dual est dispo uniquement en version externe et se raccorde au PC via les interfaces USB 2.0 ou FireWire. On le trouve aux alentours de 300 euros.

T'NB

Equipez-vous, qu'il disait !

En ce moment, le spécialiste de l'accessoire propose plein de petits produits rigolos. Comme ce clavier… mou. Appelez-le comme vous vous voulez, mou, souple, roulable… Destiné avant tout aux ordinateurs portables, il surprend par son toucher et par sa précision. Il est disponible à moins de 35 euros en plus, alors si vous voulez gagner de la place chez vous, pensez à lui ! Chez le même fabriquant, et dans la même gamme de prix, on trouve une webcam. De base certes, mais vraiment pas chère. Avec la montée en puissance de Messenger, équipez-vous ! Sa résolution est du VGA (640x480), avec un rafraîchissement de 30 images par seconde. La finition s'avère rustique, mais ce n'est pas ce qu'on lui demande. A moins de 30 euros, vous n'allez pas faire les difficiles, non ? Si en plus, vous réussissez à draguer sur Messenger, il vous faudra un micro pour charmer l'élu(e). T'nB en a un également. Bref, ils ont pensé à tout ! Long et fin, stable et de bonne facture… Il n'y a pas grand-chose à ajouter, si ce n'est qu'une fois de plus, le prix est hallucinant. Moins de 8 euros, même pas 50 balles. Merci T'nB !



Génial. Après les disquettes souples, voici venir les claviers mous...

Orbital. Son socle et sa liberté de rotation permettent de tout filmer.

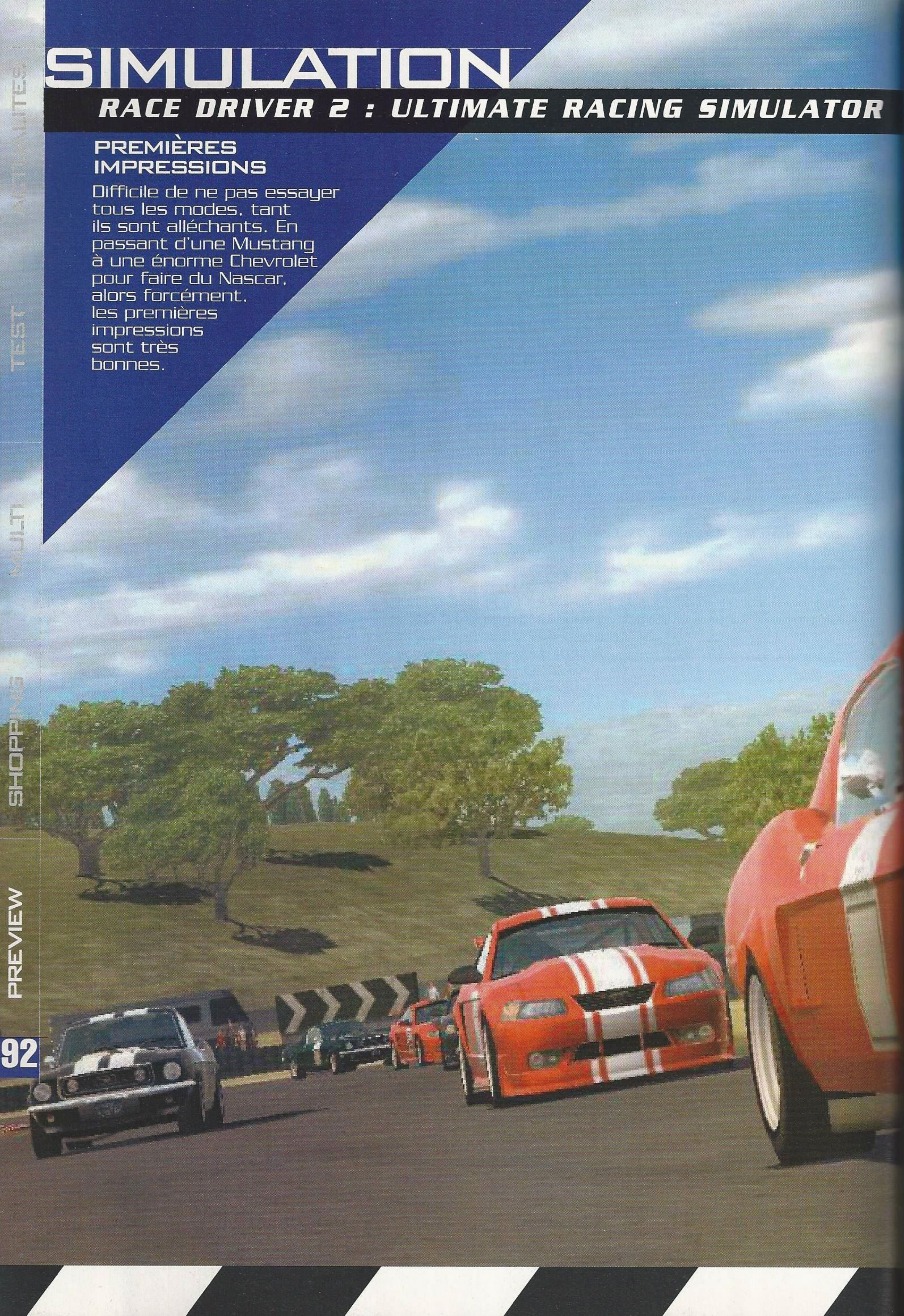
Gratuit. Ou presque, vu son prix !

Vitesse supérieure

Pour ceux qui possèdent un PC doté d'un processeur AMD Athlon 64, Athlon 64 FX ou même Opteron, Microsoft vient tout juste de mettre en téléchargement une version bêta de Windows XP 64-bit pour les plates-formes AMD 64. Cette version est également disponible sur CD (voir le site de l'éditeur).

Du WiFiFi chez les sticks

Célèbre constructeur de cartes mère, Gigabyte nous propose un produit hybride original. Le 802.11b USB Stick est une clef USB de stockage. Compatible avec la norme USB 1.1, elle est capable de mémoriser jusqu'à 128 Mo de données. Mais le produit est également un module WiFi qui permet de connecter n'importe quel ordinateur de bureau ou portable à un réseau sans fil. La clef est compatible avec la norme 802.11b et le taux de transfert sera donc au maximum de 11 Mbits par seconde. Son prix : 120 euros



SIMULATION

RACE DRIVER 2 : ULTIMATE RACING SIMULATOR

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Difficile de ne pas essayer tous les modes, tant ils sont alléchants. En passant d'une Mustang à une énorme Chevrolet pour faire du Nascar, alors forcément, les premières impressions sont très bonnes.



La Toccata de Codemasters

ENFIN DES NOUVELLES DU FUTUR HIT "MADE IN ENGLAND". LE JEU A ENCORE PROGRESSÉ DEPUIS NOTRE VOYAGE CHEZ CODEMASTERS, IL Y A QUELQUES MOIS. SANS PLUS ATTENDRE, VOICI LES PREMIÈRES IMPRESSIONS D'UNE TUERIE ANNONCÉE !

RACE DRIVER 2 : ULTIMATE RACING SIMULATOR





1



2

Simuler une course automobile, c'est le défi que tentent de relever pas mal de titres depuis les débuts du jeu vidéo. Trente ans se sont écoulés et que découvre-t-on aujourd'hui, les yeux émerveillés ? Ultimate Racing Simulator ! C'est marqué sur cette version preview, c'est écrit dessus, c'est en gros partout ! Exit le TOCA, le nouveau Race Driver sera l'ultime simulateur de conduite. Point barre ! Vérification.

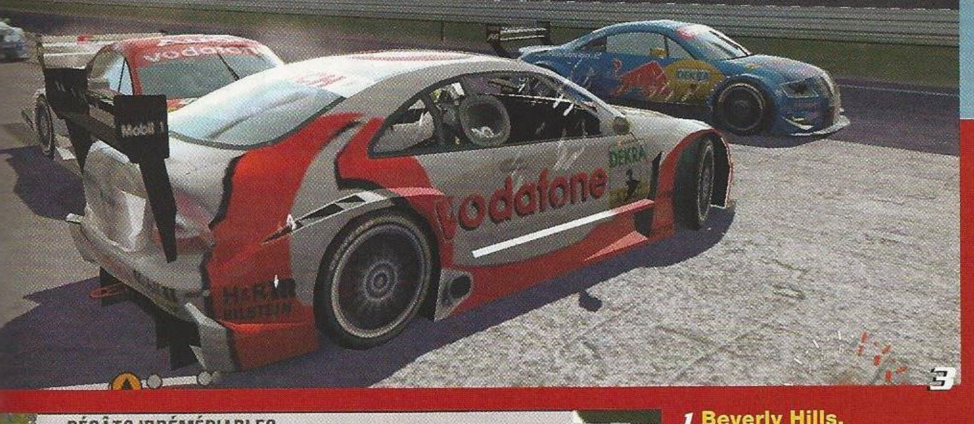
Tout commence par les menus. Championnat, Courses libres, Contre-la-montre et surtout un mode Carrière. A la mode, le cross-over fait merveille dans ce Race Driver 2, avec des petits bouts de RPG dedans. A l'instar du premier, vous incarnez un jeune pilote qui veut tout gagner et arriver le plus haut possible. Avec ses succès locaux, il engrange de la thune plus vite qu'un journaliste et peut dès lors se permettre des petits voyages à travers le monde.

Codemasters est sympa : sa vie professionnelle virtuelle risque d'être assez fournie vu l'abondance (l'overdose ?) de phases de jeu offertes. Avec les véhicules tout d'abord : 35 en tout ! Magnifiquement modélisés, leur variété provoque en nous un premier choc. Des camions ! Des vieilles Mustang ! D'autres qui ressemblent à des Formule 3000 ! Exit les tours de GT !

Ici, avec votre gros camion, en route pour un combat de vieux routiers digne de XXL. Et si vous avez envie de faire du Nascar, inscrivez-vous et vous voilà sur un anneau aux Etats-Unis. Magique, sidérant… Quinze modes différents enrichissent un jeu de caisse décidément pas comme les autres. Premier point fort, et première claque !

Tous ces championnats sont plus ou moins inspirés de compétitions existantes. Plus de trente lieux de courses ont été fidèlement modélisés, ce qui vous offre pas moins de 48 occasions de défier vos potes. Race Driver risque également de marquer son temps de par sa technique. Même si le jeu reçu n'était fini qu'à 80%, on a eu mal. Très mal. Esthétiquement, il est monstrueux.

Au niveau du son, les Anglais nous avaient pondu un moteur 3D exceptionnel pour le premier opus, avec des



1 Beverly Hills. Bonjour, moi c'est Brandon et toi ?

2 Exotique. Proche d'une F1, il faut des doigts de fée pour la maîtriser.

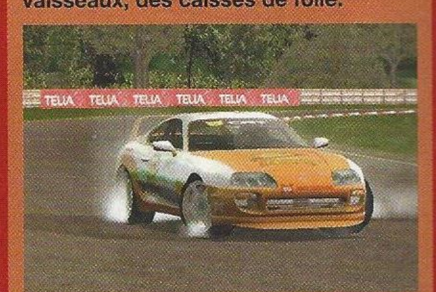
3 IA. Cartonnez une caisse et attendez-vous à avoir de ses nouvelles très prochainement.

4 Echec. Bien souvent au début, la caisse est pliée en deux temps trois mouvements et c'est le retour au stand.

5 Lumières. L'éclairage dynamique est au top, merci DirectX 9b.

HISTORIQUE

Sorti il y a tout juste un an, TOCA Race Driver jetait un pavé dans la mare avec un concept inédit, la gestion d'une carrière avec un soupçon de RPG. Jean la Frite, alias, Ryan McKane, a vu son père mourir en compétition. Il se lance lui aussi dans le circuit pro pour suivre les traces de son défunt géniteur. Il va lui arriver plein de choses, décrites au cours de nombreuses cinématiques comme c'est le cas dans les RPG. Ici, pas de pommes de terre mais une structure similaire qui pousse le joueur à s'investir dans sa carrière. On replongera donc début avril dans une quête du Graal avec, en guise de tenue de Templier, une combinaison intégrale, et pour vaisseaux, des caisses de folie.



enregistrements des vraies machines. 50 % du code de cette suite provient du premier, ou tout du moins a servi de base de travail. Alors oui, le son en jette encore à mort.

Pour l'intelligence artificielle, c'est du tout bon aussi. En dépit de l'absence de rétroviseur intérieur, une flèche vous indique qui en a après votre carrosserie. Les concurrents sont coriaces, et ils n'hésitent pas à vous fermer la porte au dernier moment. Plus fort encore, ils se souviennent de vous.

Par ailleurs, si vous vous mangez un mur, désormais, votre voiture est morte. Pas chaotique sur trois pattes, pas miraculeusement ressuscitée cinq secondes plus tard en plein milieu de la piste. Nan ! Dead... Et comme le moteur de collisions n'est pas en reste, avec ce titre qui cumule les qualités, les occasions de se réjouir ne devraient pas manquer !

Les mecs de la ferme aux briques rouges sont en train de nous peaufiner un moteur des plus impressionnants. Conjointement conçu avec les fabricants de voitures (des vraies), le résultat est tout bonnement incroyable. Rapidement, les circuits se chargent de débris. Un bout de pare-chocs, un capot... Vous doublez des concurrents avec des portières dégondées, votre véhicule ne tourne plus que d'un seul côté, vous roulez sur la jante... Et que dire d'un choc frontal à pleine vitesse ! Au mieux, une roue saute, et direction la caravane.

Cette preview nous en a mis plein la vue. Désormais, le jeu est attendu de pied ferme à la rédac'. Et Léo a solidement accroché son volant au bureau. Le test, ce sera pour lui !

Jérôme

EDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Codemasters
GENRE : Simulation
SORTIE : fin mars
SITE INTERNET : www.codemasters.com

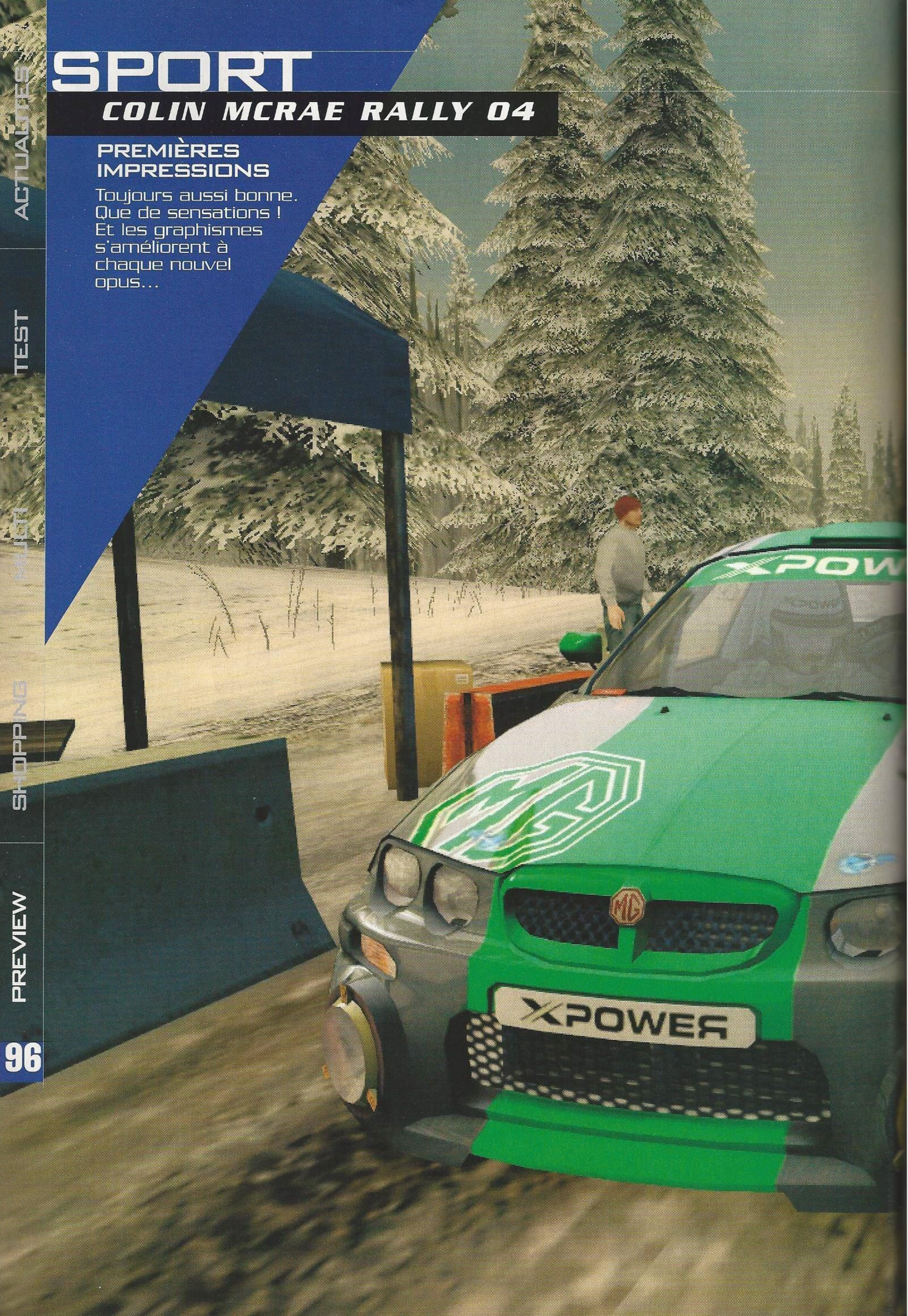


SPORT

COLIN MCRAE RALLY 04

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Toujours aussi bonne. Que de sensations ! Et les graphismes s'améliorent à chaque nouvel opus...



Derniers Réglages

VOICI DONC LA QUATRIÈME MOUTURE DE LA SAGA DES COLIN MCRAE RALLY. ENCORE PLUS BELLE, ENCORE PLUS FUN... ENCORE ET ENCORE !



Effectuez les derniers réglages, enfilez votre casque, attachez votre ceinture, mettez le contact... et accrochez-vous ! Codemasters se fend d'un nouvel opus pour la série des Colin McRae Rally. Et, comme à chaque fois, l'éditeur anglais arrive à ses fins et nous propose un titre encore plus réaliste, encore plus riche en sensations fortes.

La grande force de cette saga réside dans le plaisir qu'il procure. La conduite s'avère exceptionnelle, tant le réalisme est ici poussé à son paroxysme. Même si, à première vue, Richard Burns Rally semble aller encore plus loin. Colin McRae relèvera-t-il le défi que lui propose son tout nouveau concurrent ? Une révision complète s'impose avant un duel qui s'annonce passionnant.

Ouvrons le capot de la Citroën Xsara du pilote écossais et voyons un peu ce qu'elle a dans le ventre ! Le moteur affiche des performances incroyables. Il faut dire que les techniciens qui l'ont mis au point n'en sont pas à leur coup d'essai. Avec chaque nouveau prototype, ils ont franchi un palier. Cette fois, les voitures sont encore mieux modélisées, et les graphismes, encore plus beaux que par le passé.

Encore faut-il avoir le temps de les admirer, ces graphismes... Car même si on ne pilote pas une Formule 1 sur des circuits dessinés pour faire exploser les radars de Nicolas Sarkozy, l'impression de vitesse est bien présente. Sur ces chemins de terre sinueux, rouler à 100 km/h procure autant de sensations qu'une pointe à 300 au volant d'une voiture de Nascar.

La mécanique, elle, est bien huilée. Depuis des années, comme tout bon Jacky qui se respecte, Codemasters passe ses week-ends à bichonner son bébé, à lustrer sa carrosserie, à la "kitter" en remplaçant chaque pièce défectueuse, chaque élément disgracieux.



SPORT

COLIN MCRAE RALLY 4

Les dernières modifications n'avaient pas été du goût de tout le monde. Mais cette fois, Colin McRae devrait faire l'unanimité. Il y a des jeux auquel on n'est pas obligé de jouer pour prendre du plaisir. Le regarder suffit amplement à notre bonheur. CMR4 en fait partie, même si, une fois au volant, un sentiment de puissance nous envahit.

D'autant que la diversité est au rendez-vous : tant au niveau des circuits (mais ça, c'est habituel), qu'au niveau des voitures. En effet, alors que le troisième opus ne permettait de conduire que la voiture du pilote écossais, cette fois, le joueur pourra choisir son bolide, parmi des bagnoles récentes (Xsara, Subaru...) et des plus anciennes (des deux roues motrices, notamment). 20 au total ! Ça nous change...

Par ailleurs, cette nouvelle version devrait permettre à huit joueurs de s'affronter (en LAN et sur Internet) sur les tracés de Grande-Bretagne, de Suède, des Etats-Unis, de Finlande, d'Australie, d'Espagne, de Grèce et du Japon. Il y en aura pour tous les goûts : du gravier, de la terre, du goudron. Et avec un jeu pareil, on en vient à aimer la pluie, qui rend les courses encore plus folles.

Colin McRae passe donc haut la main le contrôle technique. Voilà qui est plutôt rare avec de si vieilles caisses. Comme quoi, c'est peut-être dans les meilleures bagnoles que l'on fait les meilleures courses. Maintenant, après avoir régné en maître pendant une décennie, Colin McRae n'est plus aussi sûr de remporter le titre de "Meilleur jeu de rallye".

La faute à Richard Burns, qui le pousse dans ces derniers retranchements. Bref, le duel s'annonce palpitant...

Socrates

EDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Codemasters
GENRE : Simulation Automobile
SORTIE : avril 2004
SITE INTERNET : www.codemasters.com


XPOWER
XPOWER
XPOWER
XPOWER
1
02:22.12
TIME
2
00:29.74
TIME
3
03:06.09
TIME
N



PREMIÈRES IMPRESSIONS

Söldner nous laisse la langue pendante. Un univers riche, immense pour du multi, et follement excitant.

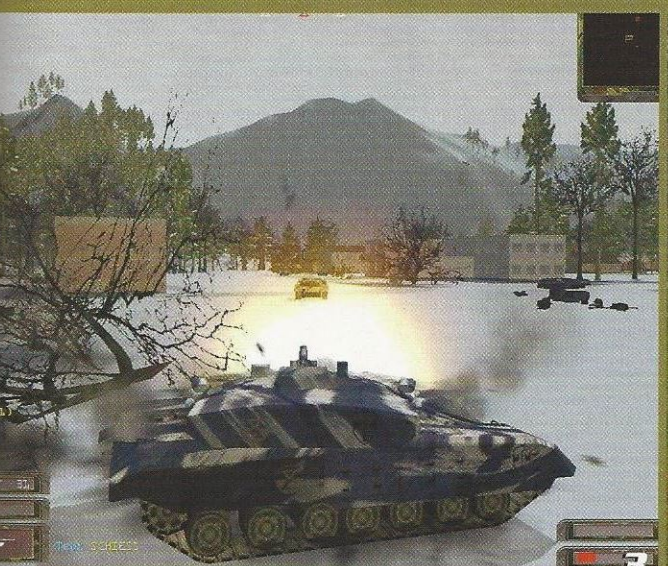
Que le combat commence !

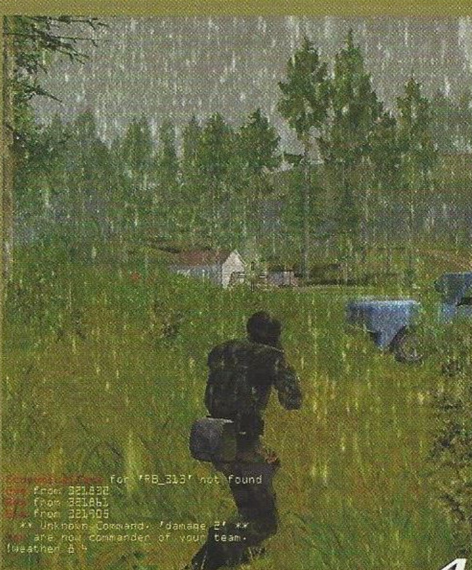
REPOUSSÉ MAIS SURTOUT ATTENDU, SÖLDNER MONTRE ENFIN LE BOUT DE SON FUSIL DE SNIPER. DES MAPS IMMENSES, DES VÉHICULES TRÈS MANIABLES, UN SYSTÈME MONÉTAIRE INTÉRESSANT…

Une vraie version de Söldner, il était temps. Limitée au mode Multijoueurs (après tout, c'est ce qu'on lui demande), elle était loin d'être finalisée. Pour ne rien vous cacher, ce fut un calvaire pour la lancer et y jouer, vu les crashs et tous les autres bugs. Peu de serveurs sont disponibles pour l'instant, et ils ne comptent qu'une poignée de développeurs et de journalistes. Pour le plaisir de jeu, on repassera… mais au moins, nous savons à quoi nous attendre. Avec un peu de chance (et beaucoup de boulot), à une bombe en fait !

Le tour des modes s'effectue vite : un seul, la Conquête. Le tour des cartes aussi, remarquez : une seule ! Mais immense et suffisamment représentative à notre avis de ce que sera Söldner au final. Donc, tout le monde court pour prendre possession de drapeaux dans cet ersatz virtuel d'Europe de l'Est. Chaque oriflamme est située près d'un stock d'armes (un endroit très visité, vous verrez), et c'est là que l'on réapparaît à tous les coups. Normalement parce que là, vu le peu de joueurs et d'entrain, tout le monde se promenait.







1 Multi. Si les serveurs "128 joueurs" deviennent réalité, le jeu fera date.

2 Immensité. Les maps sont gigantesques et le ciel vous ouvre ses bras.

3 Futuristes. Armements, véhicules... Söldner se démarque une fois de plus.

4 Réalisme. Loin d'être bourrin, le gameplay vous pousse à la tactique et à la diplomatie. L'argent a également un rôle primordial.

Visite guidée des lieux. L'arsenal est imposant : tous les types de fusils sont là, et il y a aussi des armes de poing. Attention : c'est un supermarché, pas les Restos du Cœur. Tout s'achète, y compris les accessoires comme les lunettes ou les gilets pare-balles. Pas de problèmes, les comptes étaient gracieusement fournis avec de la thune. Ce sera par contre bien différent lors des vraies parties, et l'argent sera sans doute une fois de plus le nerf de la guerre.

Reste l'environnement. Futuriste, le jeu se passant dix ans dans le futur, il est en extérieur avec pas mal de zones militaires. Bien modélisé, avec une tonne de détails, il peut être parcouru en véhicule, heureusement. L'occasion de découvrir le ciel de Söldner puisque vous pourrez faire du parachute et provoquer l'hilarité du copain en bas qui joue au ball-trap.

Même s'il nous laisse sur notre faim, vous l'aurez compris, une fois finalisé, Söldner promet de belles heures de shoot. Reste à voir le mode solo pour les ermites. C'est agréable tout de même de voir des concurrents sérieux arrivés dans le monde très fermé des FPS massivement multijoueurs. D'autant que le projet initial de serveurs 128 joueurs semble de nouveau être d'actualité. Un patch ? Du Linux ? Mystère...

Jérôme



EDITEUR : Jowood
DÉVELOPPEUR : Wings Simulations
GENRE : FPS
SORTIE : 7 mai 2004
SITE INTERNET : www.secretwars.net

AVENTURE

SYBERIA 2

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Si Syberia et sa suite nous captivent par le récit, le rythme n'est pas très enlevé. Les allers et retours se succèdent, et on finit par tomber de fatigue.



Kate Walker. Quel plaisir de retrouver son joli minois !

Bis repetita

KATE WALKER NOUS REVIENT POUR DES AVENTURES AUSSI FRIGORIFIQUES, MAIS PLUS PASSIONNANTES.

Syberia fut le rejeton le plus présentable de ce qu'il est convenu d'appeler la "french touch". Pas de rythme endiablé, ni de frags à tout va, un moteur très classique… Mais l'histoire s'avère très intéressante, teintée de poésie et basée sur des personnages détaillés, tant graphiquement que psychologiquement. Alors forcément, le second volet de la série, on l'attend… Tout comme la petite Kate Walker, avocat d'affaires pour une grosse firme de jouets.

Dans le premier opus, Kate cherchait à racheter une fabrique d'automates. Elle s'aperçut bien vite que la propriétaire de la fabrique, morte depuis peu, avait un autre héritier : Hans Voralberg, son frère. Le type demeurait introuvable, mais grâce à son flair, elle le retrouva dans une ancienne station balnéaire soviétique.

Patriarche. Un déconneur ? Non ! Jamais un perso n'aura été aussi agaçant.

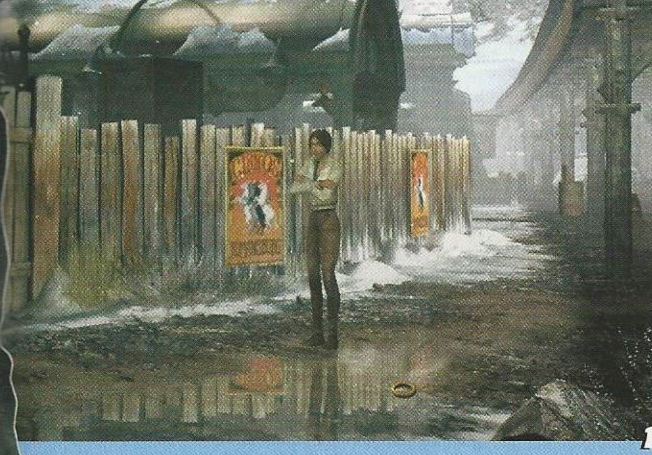
1 Yiiiipiii !
Enfin des reflets. Leur absence faisait cruellement défaut au jeu l'an dernier.

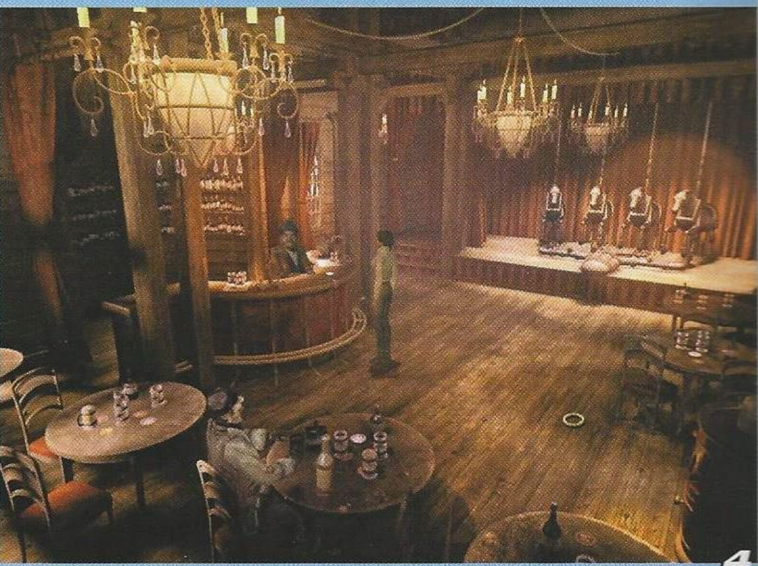
2 Pas dépaysés.
Ceux qui ont joué au premier reconnaîtront cette pièce.

3 Le fameux train.
On le remonte avec un dispositif situé dans certaines gares.

4 Le bar du coin.
Les moines du haut de la montagne le voient d'un mauvais œil.


3


1


4


2

Syberia 2 commence à ce moment-là. Hans n'est plus très jeune, et il n'a qu'une envie : retrouver ce paradis qu'est Syberia, dans la lointaine Sibérie.

Le train dans lequel vous voyagez nécessite des réparations incessantes, et votre périple, de ville en ville, vous fera traverser d'étranges cités, loin de toute civilisation et peuplées de personnages tous plus étranges les uns que les autres. Voilà le programme…

Bon, il faut bien admettre que, depuis un an et demi, les choses n'ont pas beaucoup changé. L'interface est la même, la résolution également, et les énigmes se suivent et se ressemblent. En arrivant devant une machine, il faut tout d'abord comprendre à quoi elle sert, puis on la répare pour accéder à l'écran suivant.



Ce qui nous faisait rêver dans le premier opus demeure bien présent, et on appréciera les améliorations techniques comme les reflets des protagonistes dans les flaques d'eau. Le seul problème que l'on peut reprocher à la version que nous avons reçue sera sans doute présent dans la version finale : à savoir le manque de rythme. Un défaut minime quand on tâtonne, mais insoutenable quand on sait précisément ce qu'il faut faire.

Traverser dix écrans pour simplement utiliser un objet sur un autre est insupportable. Même le plus calme des joueurs sentira monter en lui une onde d'impatience. Pourquoi ne pas avoir réalisé une carte pour aller directement d'un endroit à l'autre ou insérer la possibilité de se retrouver à l'autre bout de l'écran ?

Vous vous direz que je suis complètement à côté de la plaque, qu'un jeu d'aventure n'a pas besoin de rythme. Mais souvenez-vous de ces titres où l'inventaire permettait de trimballer des centaines d'objets. On les combinait tous ensemble, juste pour voir. Là, l'inventaire est réduit au strict minimum, et la fantaisie n'a pas sa place.

Reste la poésie de la narration que, sans chauvinisme aucun, l'on ne trouve nulle part ailleurs qu'en France. Pour cette raison, et pour ces retrouvailles avec Kate Walker, on attend impatiemment Syberia 2, un titre plus glacé que jamais.

Léo de Urlevan

EDITEUR : MC2
DÉVELOPPEUR : MC2
GENRE : Aventure
SORTIE : printemps 2004
SITE INTERNET : http://www.syberia2.info/francais/

ACTION

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



PREMIÈRES IMPRESSIONS

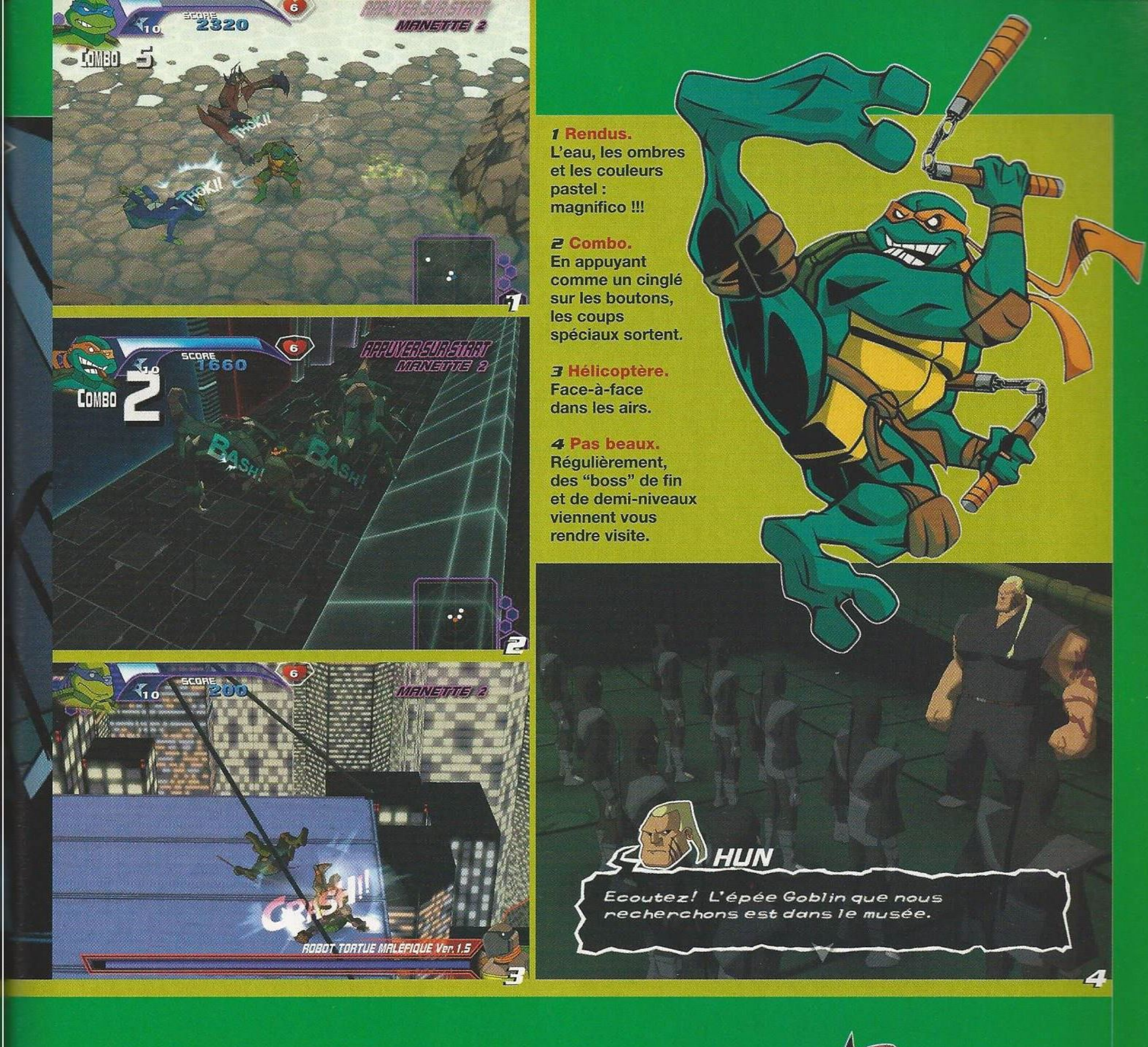
Beau, rapide, rigolo, long, éprouvant… Ce jeu à la gloire de ces héros d'une autre décennie est vraiment bluffant. Un peu répétitif, mais original et surtout jouissif !

Cowabunga !!!

REVIVAL DE MA JEUNESSE, UNE ÉPOQUE UN PEU FOLLE OÙ DES TORTUES MANGEAIENT DES PIZZAS EN FAISANT DU NUNCHAKU. MICHELANGELO, LEONARDO, DONATELLO ET RAPHAEL FONT ICI LEUR GRAND RETOUR.

La claque ! C'est triste à dire, mais rien qu'en mettant la galette dans le lecteur, tout le monde était bidonné. Et boum ! Une superbe intro, du cel-shading, des musiques qui pètent… Ce qui passait pour une vaste fumisterie s'avère être un défouloir à n'importe quelle journée de m… **Faut-il revenir sur la genèse** des tortues ninja ? Pour ses dix ans, Socrates reçoit une petite tortue américaine, de Floride. Rapidement, c'est l'amour fou. Bonne pâte, elle lui décongèle ses pizzas, lui lave les cheveux qu'il n'a pas et va au vidéoclub lui louer ses films favoris : *Coups de bambou sur le ninja à la jambe de bois, Nunchackus et p'tites culottes…*

De cet amour naîtront quatre fils, qu'ils prénommeront – contre l'avis de tous – en hommage à des joueurs italiens de PES. Puis l'incident : la maman meurt. Socrates, pas encore rédacteur en chef, se voit retirer des enfants, qui repartent chez leurs grands-parents à Orlando. Là-bas, le rêve américain fera d'eux des stars. **Aujourd'hui, Michelangelo,** Leonardo, Donatello et Raphael reviennent en tournée en France



1 Rendus. L'eau, les ombres et les couleurs pastel : magnifico !!!

2 Combo. En appuyant comme un cinglé sur les boutons, les coups spéciaux sortent.

3 Hélicoptère. Face-à-face dans les airs.

4 Pas beaux. Régulièrement, des "boss" de fin et de demi-niveaux viennent vous rendre visite.

présenter un de leurs produits dérivés. Trop dur pour le chef, il passe la main. C'est donc la larme à l'œil que commence cette preview. Tout ça pour dire que tout le monde connaît les tortues ninja. Et bientôt, nous aurons droit à un magnifique beat'em'all comme on n'en fait plus.

Seul ou à deux, vous incarnerez l'énergumène de votre choix et vous vous trimballerez dans 38 niveaux somptueux. Musique entraînante, coups de boule et coups de genoux… Tout pour se défouler ! Les hordes d'ennemis vous encerclent et vous devez nettoyer le périmètre avant d'avancer. Pour cela, vous avez une arme de base, une arme secondaire et quelques petites combos.

Le double saut, richesse méconnue des années 80, est de la partie, et on peut taper en l'air pour retomber lourdement sur les ninjas et autres méchants androïdes. Des "power-up" permettent d'augmenter temporairement l'attaque, la défense, la vitesse… Les pizzas et sodas remonteront, quant à eux, votre jauge d'énergie.

En cas de pétrin, vous pourrez toujours faire appel à la grosse artillerie : petite séquence réunissant les quatre zorros bigarrés et retour à l'écran avec une vague exterminatrice qui vous permettra d'obtenir un peu de répit. Et hop, ça repart ! Bien sûr, le jeu peut apparaître répétitif (tel est le lot de tous ces jeux), mais l'univers est magnifique, avec un sacré cel-shading, des voix françaises aux expressions ridicules, et des cinématiques plutôt rigolotes.

Tout semble réuni pour passer un bon moment : un style de jeu rare et plaisant, des héros attachants, une finition impeccable et une durée de vie assez longue. On peut en plus jouer à deux, mais bon, convaincre Léo (le vrai) d'endosser la carapace de Michelangelo, ce n'est pas facile. Enfin, on verra ça pour le test. D'ici là, révisez vos classiques, et bonnes pizzas ! Cowabunga !

Géronimo

EDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami
GENRE : Action
SORTIE : avril 2004
SITE INTERNET : www.konami.de

GESTION

LA GUERRE DE 100 ANS

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Des mécanismes simples permettent une immersion immédiate dans ce jeu très inspiré d'un Civilization.

De Westminster à Castillon

ENFIN UN JEU OÙ L'ON S'OPPOSE À NOS ENNEMIS PRÉFÉRÉS : LES ANGLAIS. ET DIRE QUE CETTE GUERRE EST NÉE D'UNE STUPIDE HISTOIRE DE PUDDING ! OU ALORS, JE CONFONDS...

Face à un jeu extrêmement nourrissant, on se méfie et on tient absolument à savoir ce qu'il y a dedans. Alors voici la recette de La Guerre de 100 ans, trouvée à la pizzeria Nobilis. Ingrédients : 1 bon kilo de concept que l'on aura fait faisander pendant quelques années, 200 grammes d'un moteur des plus ordinaires (déjà utilisé pour Europa Universalis 2, notamment), 100 grammes de graphismes plutôt jeunes et, pour l'accompagnement, un set complet de structures évolutives, escorté d'un panel d'unités. N'oubliez pas les condiments : une prise en main immédiate et une bonne louche d'histoire.

La première chose à faire est de se munir d'un long couteau et de découper le concept en petits morceaux, afin d'en tirer la moelle et de s'assurer que la viande n'est pas trop pourrie. Normalement, vous devriez vous retrouver avec une carte de l'Angleterre et de la France, avec un petit bout d'Espagne, de Suisse, d'Allemagne... La finalité de la recette consiste évidemment à ne rien laisser. Saupoudrez de prise en main immédiatement ! On le voit à l'œil nu, ça monte déjà. Il s'agit là de l'ingrédient surprise, très "addictif", et nul doute que vous en boufferez pendant les mois à venir.



Tel est le charme de la recette : pas besoin d'être un fin gastronome pour apprécier la saveur de La Guerre de 100 ans. Ouvrez ensuite votre set de structures évolutives et placez-le sur chaque petit bout de la carte : un château, une église, une caserne, des défenses, un marché, un champ, un port... Chaque bâtiment possède dix niveaux d'évolution. Certaines d'entre elles sont plus ou moins liées à des groupes de pression vivant dans chacune des villes : le clergé, les paysans, les nobles, les bourgeois... **Améliorer les églises plaira aux curés**, s'occuper des champs, aux paysans... Si l'un de ces clans commence à ne pas être content, la guerre civile vous guette. Dans ce cas-là, mieux vaut être armé. On forme les soldats dans les casernes. Leurs succès vous assurent d'une manière générale une certaine tranquillité. Les soldats formés se retrouvent ensuite dans les châteaux (toute la cavalerie), ainsi que des hallebardiers, des escrimeurs, des arbalétriers... Et des canons, toujours appréciables pour s'emparer d'une contrée ennemie.



D'accord, on est plus proche de la dissection que d'une recette traditionnelle, mais il faut quand même savoir ce qu'on mange, non ? Ah, ne pas oublier tout au long de ces préparatifs de lire les informations sur la boîte des deuxièmes condiments : la touche historique ! Pendant la préparation, il est possible de découvrir ce qui s'est passé pendant ces quelque 140 ans de conflits. Excellent pour la mémoire ! Après tout ceci, vous aurez le ventre plein. Trop ? Peut-être. Le plat est un peu bourratif. La deuxième bouchée ressemble à la première... Tout comme la centième ! Finalement, ça ne vaut peut-être pas une bonne raclette.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Nobilis
DÉVELOPPEUR : Paradox
GENRE : Gestion
SORTIE : mars 2004
SITE INTERNET : www.paradoxplaza.com

VOICI VOTRE CARTE MAÎTRESSE

COMBAT TACTIQUE - SOLO, MULTIPLAYER





"Si vous aimez Magic : The Gathering ® et Heroes of Might and Magic ®, alors vous allez adorer Etherlords II."

8/10 - IGN.com

WWW.ETHERLORDS.COM





DREAMCATCHER

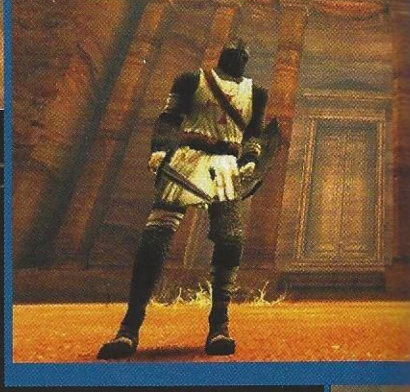


ACTION

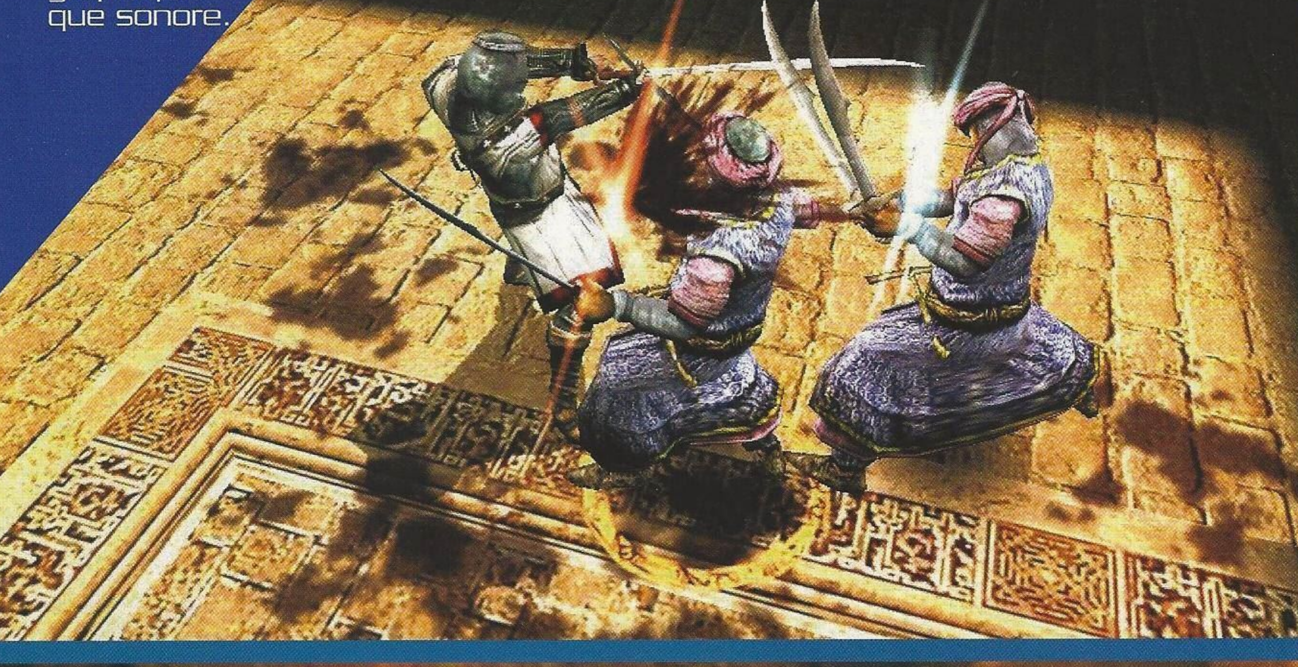
KNIGHT OF THE TEMPLE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Bonnes. Quelques quêtes, un peu de baston… Le tout servi dans un environnement magnifique, aussi bien graphique que sonore.



Délire. L'univers historique tourne vite au fantastique.



Boucherie. Que serait un hack'n'slash sans une énorme épée ?

Sus, aux templiers !

GEN4 A PERCÉ POUR VOUS LE SECRET DES TEMPLIERS. QUI L'EÛT CRU ?

A la rédac', on peste contre les jeux qui arrivent avec le mappage des touches PS2. Difficile de savoir à quelle touche correspond X, O ou R2. Ah, les réfractaires du pad… Mais avec Knights Of The Temple, longtemps appelé Templar, on hallucine : c'est de la Xbox ! Et dans le menu, il y a encore l'option XBOX Live ! Ok, ok ce n'est qu'une preview, mais quand même… KotT, pour les intimes, n'a que ce seul défaut, et ce n'en est même pas un. Pour le reste, c'est du tout bon avec ce hack'n'slash des familles et sa petite touche d'aventure. **Bobby, le héros, se lance** dans une quête sans fin pour les beaux yeux de Tatiana. Il peut sauter, attaquer, se défendre, contrer et surtout sortir sa grosse épée… Car oui, Bobby a des ennemis. Faut dire qu'il les cherche aussi, le garçon. Il est allé nous dégoter des monstres fantastiques en pleine croisade en plus des vilains qui le harcèlent à longueur de niveaux. Devaient s'enfiler de sacrés trucs à cette époque. Remarquez, le rendu à l'écran est tout aussi époustouflant. Atmosphère lourde, très beaux jeux de lumière, l'ambiance du jeu est une réussite. **On ne s'ennuie pas en fait** (surtout quand on croyait avoir à faire la preview d'un énième RTS à la mords-moi le gueux). Un rythme assez soutenu, des rebondissements, beaucoup de cinématiques et puis tout simplement le plaisir d'avoir un bon jeu, original malgré tout et bien fini, même s'il nous vient tout droit du truc noir et vert de Bill qu'il essaie en vain de nous faire passer pour une console. **Satané menu quand même.** Tiens pour la peine, le secret des Templiers, vous attendrez le test du mois prochain pour l'avoir. Ça y est, le testeur est en colère, il boude. Na !

Jérôme

EDITEUR : TDK
DEVELOPPEUR : Starbreeze
GENRE : Action
SORTIE : fin mars 2004
SITE : knightsofthetemple.com

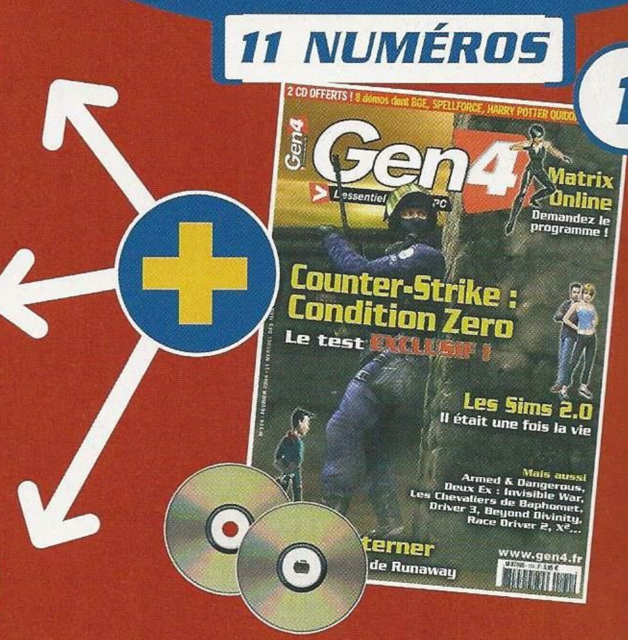
ABONNEMENT

FORMULE "GAMER"













REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT



1 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

2 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os + 2 JEUX à 85 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : BREED + ETHERLORDS 2

3 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : PRO EVOLUTION SOCCER 3 + DOWNTOWN RUN

4 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : HULK + VEGAS

GEN4 PC 175
1 AN-(2)JEUX

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : ______________________ Prénom : ______________________
Adresse : ______________________
Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : ______________________
Pays : ______________________ Tél : ______________________
E-mail : ______________________

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : ______________________

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).



JEU DE RÔLE

GOTHIC 2

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Après avoir vaincu le Sleeper dans le premier épisode, puis être passé de vie à trépas, vous reprenez du service...

Chez Xardas. C'est dans cette tour sombre que tout (re)commence.

Repos. Le héros ne manque jamais une occasion de s'asseoir.

Oh my Goth !

QUE FAIRE DE TOUTE L'EXPÉRIENCE ACCUMULÉE DANS GOTHIC ? EH BEN, PROFITEZ DE SES DERNIÈRES HEURES, AVANT SA SUITE. GRRR !

L'autre soir à la télé, un candidat au suicide demandait à un parterre de stars en délire de *"faire une immense innovation à Gothic 2 !"*. Ne se contentant pas d'écorcher la langue de Momo, le buraliste en bas de ma rue, notre gaffeur ne parlait forcément pas en connaissance de cause. En effet, le jeu de rôle de Piranha Bytes ne valait aucune ovation... Car d'innovations en fait, il n'y en avait justement pas.

A l'heure où les MMORPG (jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs) de seconde génération pointent le bout de leur nez sur nos PC, beaux, vastes, riches et profonds, on a du mal à faire marche arrière, en passant de nombreuses heures sur un jeu aux graphismes tout juste acceptables et à l'intérêt passablement limité. Les perso sont disgracieux. Le héros central offre un contrôle restreint de sa chair... Et les combats avec les insectes, animaux, trolls, sorciers, soldats, bandits et autres sauriens géants ne procurent qu'une infime sensation.

Chose importante : nous n'avons pas mentionné l'interface pour ne pas froisser les sensibilités. Pour ne pas nous mettre l'éditeur à dos, si vous préférez. Quoi ? C'est déjà fait. Ah... Dommage ! Bon, Gothic 2 ne se révèle peut-être pas si mauvais que ça ! Par exemple, il accorde au joueur de nombreuses libertés, avec notamment des phases de dialogues pleines de conséquences. A lui d'assumer ses choix, sa classe (milice, mercenaire ou novice) et ses morts abondantes.

Outre une quête principale divisée en six chapitres, les missions secondaires se comptent par centaines. Les directions sont elles aussi nombreuses, et peu importe la météo ou la place du soleil dans le ciel, il faudra bien en choisir une pour commencer. Amateurs "d'xp", d'inventaires surchargés, de territoires immenses et de medieval fantasy, l'heure de la revanche a sonné.

Stef

EDITEUR : Atari
DEVELOPPEUR : Piranha Bytes
GENRE : Jeu de rôle
SORTIE : 15 avril 2004
SITE INTERNET : www.gothic2.com

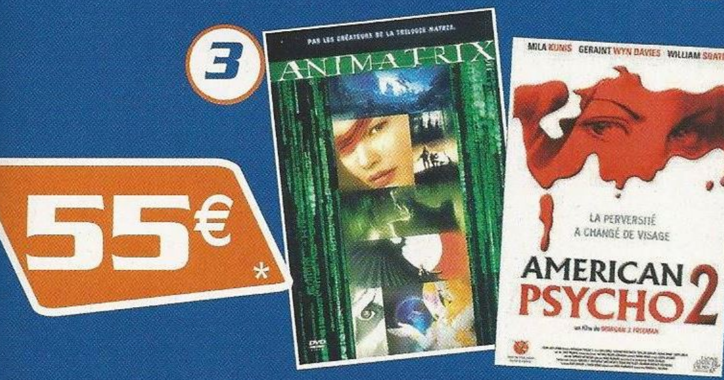
ABONNEMENT

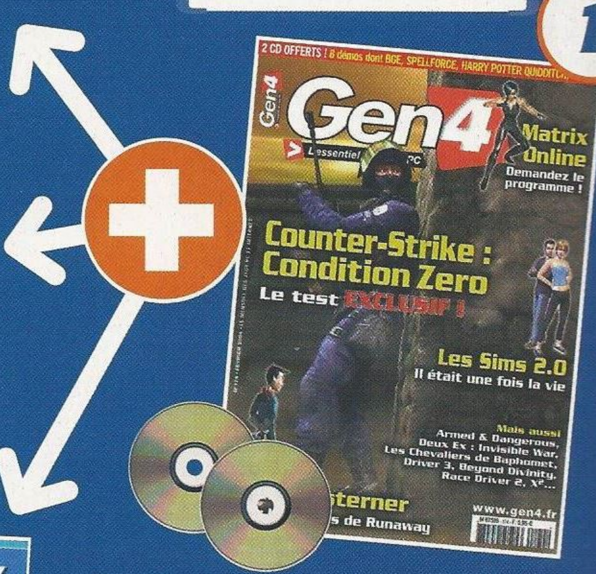
FORMULE "DVDvore"



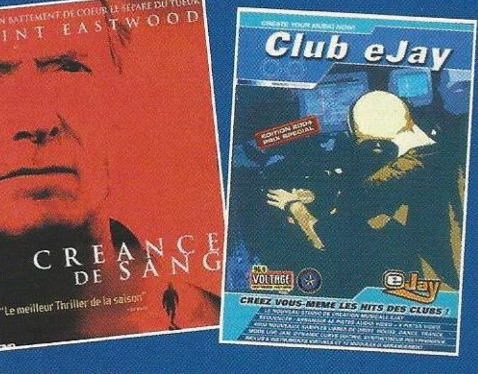












55€ *

39€,90

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT



1. ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os à 39,90 € (70 € pour l'étranger)
2. ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os + 2 DVD à 59 € (Offre réservée à la France Métro.)
   Cocher votre choix : ❒ AUSTIN POWERS GOLDMEMBER + LE MANOIR
3. ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os + 2 DVD à 55 € (Offre réservée à la France Métro.)
   Cocher votre choix : ❒ ANIMATRIX + AMERICAN PSYCHO 2
4. ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^os + 2 DVD à 55 € (Offre réservée à la France Métro.)
   Cocher votre choix : ❒ CREANCE DE SANG + CLUB eJAY

GEN4 PC 175
1 AN-(2)DVD

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : ____ Prénom : ____
Adresse : ____
Code Postal : ____ Ville : ____
Pays : ____ Tél : ____
E-mail : ____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : ____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

LA REDAC EN FOLIE

Et là, c'est le drame !

Avec les beaux jours qui reviennent, la rédac' se sent revivre et retourne même en enfance. C'est beau d'avoir seize ans. Remarquez, les rédacteurs sont toujours de vrais gamins ! Mais visiblement, à cet âge-là, ils n'étaient pas les derniers pour…

1er février, 10 heures.
Jérôme a une apparition à Châtelet. Un monstre de l'espace lui rappelle qu'avant d'être testeur de jeux vidéo épileptique, il était con. Jérôme se rassure auprès de ses collègues en arrivant : tout va bien, il l'est toujours.

Le même jour, 12 h 30.
Léo a fugué. Il est à Monaco. Ça tombe bien, le salon Imagina s'y déroule. Pendant ce temps, il faut assurer les RP. Débarque alors un drôle de couple de cette race. Et là, c'est le drame ! Jérôme se rappelle qu'il voulait être peintre, et immortaliser le Rhône, son fleuve préféré. Socrates, lui, arbitre de foot. Remise en question…

2 février
Jérôme prend des cours du soir pour peindre. Justement, la nouvelle rédac' doit être rénovée. Jérôme pensait à de grandes fresques murales, pour égayer l'ambiance. Le big boss le chope et lui fait comprendre que ce n'est pas un atelier d'artistes ici. Et là, c'est le drame !

3 février
Ana rouspète. Pour le n°175, elle n'a eu qu'une seule image à traiter. Ça commence bien. Fort heureusement, Léo nous appelle de son caillou : "Ils vendent de la Red Bull !". Et là, c'est le drame ! Ça sent le bouclage à l'arrache ! Finalement, Léo sympathise avec les étudiants qui lui vident son stock. Il finira par en retrouver, dans une station-service.

5 février
Jérôme arrive au restaurant, Léo aussi… A la surprise générale, un marsupilami breton s'engouffre juste derrière eux. Ce n'est autre que notre cher Stef !

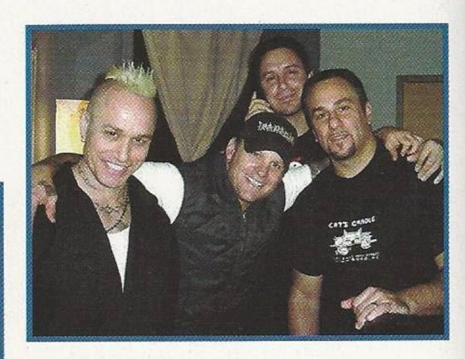


Olivier Jérôme The Boss
Léo Ana Socrates Stef

Le webmaster qui update plus vite que son ombre vient voir les nouveaux locaux. Problème : à chaque fois qu'il vient, c'est le drame !

5 février – 17h00
La réunion de rédac' a tourné au cauchemar. Tout le monde a livré ses souhaits les plus profonds. Gen4, c'est une équipe, mais aussi des personnalités à part. Jérôme, l'artiste incompris… Socrates, le sportif raté… Et Laurent, notre commercial matinal, a en tête un projet d'entreprise personnelle.

7 février
Déjà trois pages d'écrites. Le mag avance plus vite que prévu. Chacun trouve enfin le temps de penser à lui. Ça fait vraiment du bien de souffler. Parfois, le passé vous rattrape. Jérôme s'en est rendu compte. Après le monstre de l'espace, ses potes straight-edge lui téléphonent pour savoir ce qu'il fait. Le concert de Sick Of It All a débuté. Jérôme parvient à s'y rendre en moins de deux. Et là, c'est le drame !

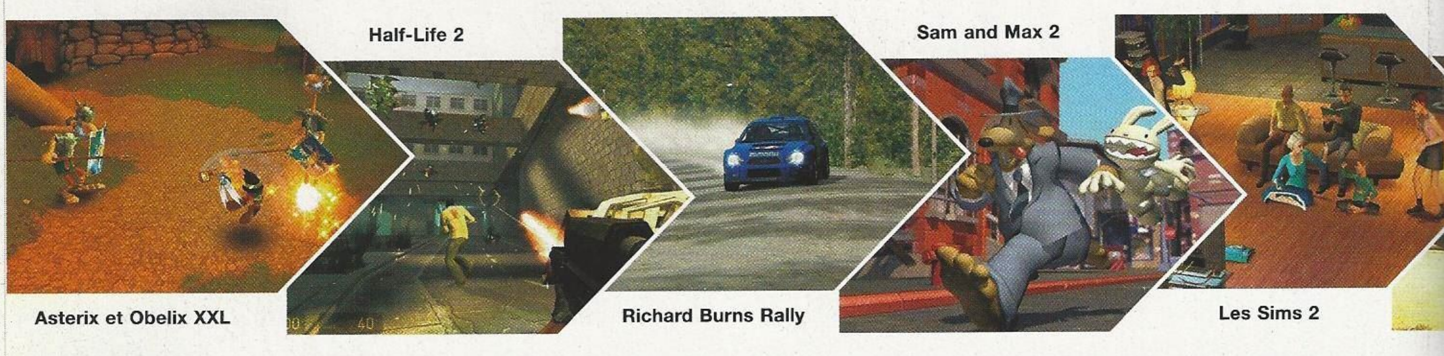


8 février.
Il reste deux jours pour écrire Gen4. Jérôme est en forme : visiblement, un des mecs croisés la veille au concert l'est nettement moins. Pas grave ! Quand on aime le pogo, on ne compte pas les ecchymoses. Léo se découvre une nouvelle passion : Messenger. Il n'a qu'un seul contact dans sa liste, mais le pire, "the ultimate boulet". Et là, c'est le drame !

13 février
Laurent nous dévoile enfin son projet : un nouveau magazine basé sur un ancien concept. Il suffirait de l'ouvrir vers ce qui attire les jeunes : des animaux ninja en scooter qui fument de l'alcool et boivent des cigarettes qui font des trous dans la moquette parfois tachée. Vivement les RTT. Parce que là, c'est le drame !

> **“ Vivement les RTT. Parce que là, c'est vraiment le drame ! ”**

PLANNING DES SORTIES



Asterix et Obelix XXL — Half-Life 2 — Richard Burns Rally — Sam and Max 2 — Les Sims 2

Ces informations sont fournies par les éditeurs, et les dates annoncées ci-dessous sont susceptibles de changer d'ici la sortie des produits.

NOM DU JEU	EDITEUR	DATE DE SORTIE
Jack L'Eventreur	MC2	4 mars 2004
Deus Ex : Invisible War	Eidos	5 mars 2004
Gangland	Focus	19 mars 2004
Unreal Tournament 2004	Atari	19 mars 2004
Breed	Focus	19 mars 2004
DeadMan's Hand	Atari	26 mars 2004
NewerWinter Nights : Hordes of the Underdark	Atari	26 mars 2004
Silent Storm	BigBen	26 mars 2004
Pro Rugby Manager	Focus	26 mars 2004
Far Cry	Ubi Soft	26 mars 2004
Splinter Cell : Pandora Tomorrow	Ubi Soft	26 mars 2004
Raven Shield : Athenas Sword	Ubi Soft	Mars 2004
Colin McRae Rally 04	Codemasters	9 avril 2004
Beyond Divinity	Focus	16 avril 2004
Race Driver 2	Codemasters	23 avril 2004
Syberia 2	MC2	28 avril 2004
Bad Boys 2	SG Diffusion	Avril 2004
World Championship Pool 2004	SG Diffusion	Fin avril 2004
Hitman : Contracts	Eidos	Fin avril 2004
Söldner	BigBen	7 mai 2004
Obscure	MC2	26 mai 2004
Asterix et Obelix XXL	Atari	28 mai 2004
Richard Burns Rally	Eidos	Mai 2004
UEFA Euro 2004	Eletronic Arts	Fin mai 2004
Joint Operations : Typhoon Risin	Ubi Soft	Printemps 2004
Manhunt	Take 2	Printemps 2004
Half-Life 2	Vivendi	Eté 2004
STALKER	TDK	Eté 2004
Full Spectrum Warrior	THQ	Eté 2004
Driver 3	Atari	Eté 2004
True Crime	Activision	Eté 2004
Doom III	Activision	Eté 2004
MoH : Bataille du Pacifique	Eletronic Arts	Eté 2004
Les Sims 2	Eletronic Arts	Eté 2004
Eastside Hockey Manager	Sega	Eté 2004
Football Manager 2005	Sega	Automne 2004
L'Entraîneur 5	Eidos	Automne 2004
Sam and Max 2	Activision	Automne 2004
Vampire : The Masquerade Bloodlines	Activision	Automne 2004
Rome Total War	Activision	Automne 2004

ASUS Cartes graphiques série ATI Radeon

Le meilleur de la technologie pour des images encore plus éclatantes de beauté

ASUS A9800 XT

Chipset graphique Radeon 9800XT
256 Mo de mémoire DDR 256 bits
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)
Double ventilateur et dissipateur thermique en cuivre sur le VPU et la mémoire
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0
Jeu complet : Half Life II

ASUS A9600 XT

Chipset graphique Radeon 9600XT
128 Mo de mémoire DDR 128 bits
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)
Simple ventilateur
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0
Jeu complet : Half Life II

ASUS A9600 SE

Chipset graphique Radeon 9600SE
128 Mo de mémoire DDR
Ventilateur sur VPU
ASUS Game Face
Compatible DirectX 9.0

ASUS A9200 SE

Chipset graphique Radeon 9200SE
64/128 Mo de mémoire DDR
Refroidissement passif
ASUS Game Face
Compatible DirectX 8.1

www.asus.fr

